

VOL. II - NÚMERO 4 - INCLUYE CD-ROM
Minami
REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
795 PTAS
4,78 EUROS
LA PRINCESA MONONOKE EN ESPAÑA
もののけ姫
PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - CLAMP - SHIROW - HENTAI - INTERNET - SHOJO - HUMOR - OPINIÓN - YAOI - Y MUCHO MÁS
00004
8 414090 223881

Pioneer

La marca del anime.

Tenchi-Muyo!

LAS PELÍCULAS 1 Y 2

¡Toda la calidad, humor, acción y emoción de la famosa saga Tenchi-Muyo!





A la venta a partir del 26 de Abril

Por fin a la venta en vídeo las películas inéditas en TV, no las dejes escapar.

Pioneer

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

DE TODO UN POCO



Bueno bueno bueno, muchas cosas han pasado, y mucho tengo que contar.

Y es que por fin han aparecido las tan cacareadas nuevas revistas. Muchas menos de las que se esperaban, pero han aparecido.

Porque son MUCHAS las que se han quedado en el proyecto, y es que la gente piensa que hacer una revista es como abofetear a Anthy Himemiya, pero NO, amiguitos, ni puede hacerlo cualquiera ni es tan sencillo.

Pero el caso es que, finalmente, ha aparecido Dai Suki, y lo cierto es que con el autobombo que se dieron y la expectación que crearon (su nota de prensa fue de antología) yo me esperaba muchísimo más, pero no, es como Dokan con algunas ideas de Minami. Vamos, que es como nosotros. Por supuesto, el número uno está plagado de errores, algunos garrafales, pero para eso es el número uno, vamos darles unos mesecillos a ver cómo evolucionan. Como bien saben, cuentan con todo nuestro apoyo (joder, si muchos colaboradores lo son también de Minami, ¿cómo no desearles lo mejor?).

Luego toca Dibus, la revista de Norma, que en las fechas en las que escrito esto todavía no ha aparecido. Pero vamos, NADA de lo que pueda hacer Norma me preocupa, ya sean revistas o intentos de que tengamos que cerrar Minami porque somos un obstáculo en su plan de hacer dinero pues sus ideas son las nuestras y se saben incapaces no ya de superarnos, sino de igualarnos siquiera (pero podéis seguir intentándolo, personalmente pocas veces me siento tan vivo como cuando resuelvo problemas).

Llegamos a Más Manga, la revista que llevan Rafa y Mae. Que aunque tampoco ha salido cuando escribo esto promete, ya que Rafa y yo compartimos muchas ideas, filosofías e imagen del aficionado medio. Esperemos su número uno a ver (bueno, vale, yo ya lo he visto y leído, pero tampoco es cuestión de hablar a destiempo por si cambian algo o pasa cualquier cosa).

En cualquier caso, es bueno no estar solo. ¡¡Esto promete!!

Por nuestra parte, seguimos en nuestra línea de intentar ofrecer al público lo que pide de una manera clara y sin tapujos, sin errores y sin miedo cuando lo dicho pueda no sentar bien. Por cierto, inciso, parece ser que el publicar hentai de Pokémon ha ocasionado, amén de dos cartas de niñas indignadas (supongo que cuando lleguen a la edad en la que el sexo empieza a interesar entenderán el que yo reciba unos tres e-mails diarios pidiéndome más imágenes o sitios donde encontrar) que se cuestione la conveniencia de una sección hentai en una publicación de este tipo, máxime con una serie tan infantil como Pokémon (la verdad, me parece exactamente igual de infantil que Sailor Moon, Ranma o Dragon Ball y nadie dijo nada cuando se publicó hentai de estas series). Bueno, no voy a explicar mis motivos ni razones, pero que sepáis que todo lo que todo el mundo me ha dicho ha sido tenido en cuenta, y muchas más cosas que alguno no imagina, y la sección se queda donde está.

De todas formas, si algún padre se escandaliza por dicha sección que llame al 607797019 y muy gustosamente le explicaré un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

Sigo. Decía que en Minami combatimos a la competencia siguiendo exactamente como hasta ahora, ya que sigo diciendo que nuestra política editorial nos parece la mejor (no digo que vayomos a estancarnos, seguiremos evolucionando, pero sin traicionar nuestra forma de pensar). De hecho, mientras que algunas revistas reducen su cantidad de información bajando a apenas 1500 ó 2000 caracteres con espacios la cantidad de texto de sus páginas, en Minami mantenemos los 4000 e incluso los aumentamos, si os fijáis desde hace unos números ya pueden verse secciones con el tipo de letra más pequeño de lo habitual o con el espaciado e interlineado reducido para que quepan más cosas. Así por ejemplo se dan páginas en las que hay más de 6000 caracteres con espacios (por ejemplo esta misma editorial). Por supuesto, seguimos dando más importancia al texto que a las imágenes, pues lamentándolo mucho por aquellos que se la compren por los dibujitos pensamos que lo básico es la información, que las ilustraciones son muy chulas pero cuando las miras un rato ya no sirven para nada más, mientras que los datos se te quedan en la memoria y pueden utilizarse para más cosas.

Y parece que lo estamos haciendo bien. Sin querer comparar con nadie no hay más que ver los últimos especiales aparecidos sobre la serie de moda, que creo sinceramente que no le llegan a la suela de los zapatos a los dossieres que ha sacado Minami. Y creo que no somos los únicos que pensamos así, ya que por ejemplo en Fox Kids nos consultaron antes de hacer el dossier de prensa de los nuevos capítulos, y también puede verse nuestra mano en la nueva publicidad que han hecho de Pokémon. Aparte de que seguimos siendo consultores habituales de diversos canales de las distintas plataformas digitales. No está mal para una de las revistas más criticadas (curiosamente, no he conseguido que nadie me haga ninguna crítica real de la revista, no saben salir de los tópicos creados hace ya más de un año).

Porque sí, por más que le joda a muchos (sin arroba, con "o" masculina), Minami es la revista que más vende de España.

Lo que nos lleva a... ¿Cierra Minami?

De nuevo mal que le joda a muchos, para nada. Lo de que Minami cerraba surgió hace unos meses porque me planteé dejar esto para dedicarme de pleno a estudiar las oposiciones de biología; entonces muchos colaboradores me dijeron que si yo me iba ellos también lo dejaban, así que Minami desaparecería. Con esa base, y gracias a la rumorología, corrió lo de que Minami iba a cerrar, aprovechando para seguir el juego por una razón concreta, y es que yo tengo muchos detractores (algún día analizaré las cuatro causas por las que la gente me odia), seguro que conocéis alguno, y quería ver cómo hacían el ridículo diciéndole a sus acólitos o difundiendo motivos a cual más alucinante sobre el cierre de Minami. Yo por ejemplo he oído algunos según los cuales estaría en la cárcel cumpliendo condena por no recuerdo qué animalada. Pues eso, que no desmentí los rumores para que todos esos frustrados hicieran otro poco más el ridículo.

Resumiendo, que Minami sigue, contra todo y contra todos, tanto en el puesto más alto del índice de ventas como en el de la calidad. Somos y con vuestra ayuda seguiremos siendo la mejor revista, vuestra revista.

This is who we are

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

No es "la revista que estabas esperando"...



... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET



Minami. Mayo del 2000

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Guillermo March.

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García, Lady Andromeda

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Vanessa Roda
Administración: Asun Castro, Luisa García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com

Minami

año 2 - número 4

ÍNDICE

Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

NOTICIAS Y NOVEDADES

Buenas. Como siempre, empezamos con lo urgente, y es que los días 27 al 30 de marzo se celebrarán en la Universidad de Albacete unas jornadas manga con diversas proyecciones y posteriores debates sobre las mismas, amén de diversas mesas redondas explicativas e informativas sobre el mundillo en general. Entre los conferenciantes se encontrarán diversos especialistas locales, entre ellos el director de esta revista.

Después, un dato que se nos pasó por alto y que nos han pedido algunas personas, y es el dial del programa de radio "Más allá de la viñeta". Bien, es en Com Radio, en el 91.0 FM. Los domingos de 21:00 a 22:00 sólo para Cataluña e Islas.

Una sorpresa, si estas pasadas Navidades ya podían verse cartones y movidas de **Pokémon** en los cines (estreno el 14 de abril), estos días se han podido ver... tachán tachán... ¡carteles de **Mononoke Hime** (estreno el 7 de abril)! Sí, cuando muchos pensábamos que eso del estreno en cine iba a ser sólo en las ciudades enormes resulta que quizá se pueda ver en cualquier sitio, alucinante.

Aunque solemos empezar con el anime, este mes vamos a variar y empezar con el manga, aunque tampoco va a ser mucho, me temo. Planeta anuncia la reedición de **Solamente Tú** (parece que la *Yoshizumi* triunfa, a ver si al final conseguimos traerla al salón (más información en la sección de **Marmalade Boy**)), también se anuncia **Zetman** en dos números de la Biblioteca Manga (el caso es que nos extrañaba que un manga del *Katsura* de su época en la que ya había aprendido a dibujar tetas y culos no hubiera sido ya traído a España (por cierto, y para los fans de este autor, tranquilos que cuando **I´´s** llegue a su número 12 seguirá sin problemas, las ventas han ido bien y la van a continuar)), **Ashen Victor** (del que hablaremos en el próximo número) y el manga de **Spawn** (¿cómo reaccionará n los incondicionales de *Mc Farlane* ante esto?). El mes que viene comentaremos las sorpresas que tienen para el salón, como por ejemplo **X** de *Clamp* o una nueva serie de tomos de **Dragon Ball** (sí, otra).

En cuanto a Glénat, para este mes tienen previsto el tomo 5 de **Ruroni Kenshin**, el 11 de **Noritaka** y el 10 de **Black Jack**. Sobre otros temas que tiene esa editorial, nos han confirmado que **Raika** no podrá ser terminada por el cierre de la editorial japonesa, sin embargo se tiran al rollo y han estado una buena temporada buscando hasta que han encontrado unas copias decentes del material todavía no inédito, con lo que al menos los seguidores de dicha serie podrán llegar hasta el número 6 (que intentarán sacar para el Salón de Mayo de Barcelona, pero no prometen nada). Sobre **Black Jack**, supongo que todos habréis oí do los rumores de que finaliza en el número 12, esto se debe a que ahí es donde va a concluir la edición francesa, que es de la que tira Glenat España. Por supuesto no se descartan nuevas conversaciones para que continúe, pero es algo que ellos mismos ven muy complicado. Como proyectos, en breve esperan sacar **Blane**, un manga estilo cyberpunk de Kodansha.

Como de costumbre, ninguna novedad por parte de Norma, simplemente su intención de sacar la edición española de los materiales correspondientes a los tomos japoneses 5 de **Evangelion** y 3 de **Lodoss**.

Pasamos al apartado anime en televisión. Como ya anunciábamos, Arait está negociando **Digimon** con las cadenas nacionales. Seguramente sabrán en qué cadena se emite mañana, pero desgraciadamente esto tiene que cerrarse esta tarde. En cualquier caso, se sabe que será casi con toda seguridad una cadena nacional y que su emisión será casi inmediata, así que atentos.

En cuanto a canales autonómicos, en Canal Sur de lunes a viernes por las mañanas podéis encontrar (al menos en las fechas en las que se escribe esto) **Grendizer**, **Princesa Sarah** y **Harley Spiny**. La cosa empieza a las 7:30 con la primera de las mencionadas. Y en el Canal 2 de Andalucía **Capitán Harlock** a las 15:15, **Sally la bruja** a las 17:30 y **Yat** a las 18:30. Esto de lunes a viernes, porque los fines de semana sólo podéis encontrar las dos últimas a las 15:00 y 16:00 respectivamente. En las Baleares, nos han informado de que en el Canal 4 se ha emitido y se está reponiendo **Sailor Moon Super S**, y se rumorea que también pondrán la parte **Sailor Stars**.

Pasando a los de plataformas digitales, la Fox Kids de canal satélite digital ya ha comenzado la emisión de los nuevos capítulos de **Pokémon** (con las nuevas canciones del final aunque todavía no con el nuevo opening), en los que se llega por fin a la Liga Pokémon. También conoceremos por fin al misterioso jefe del Team Rocket, *Giovanni*. Mucha acción y emoción en esta nueva entrega que podéis disfrutar en su horario habitual... hasta llegar a los especiales, y es que durante la Semana Santa uno de los especiales que este canal dedica es a la serie **Pokémon** los días 18, 20, 22 y 23 de este mes de abril. Por cierto, ya hemos resuelto el dilema que teníamos con los capítulos 52 y 53 (es que ya no cabe en ningún otro sitio). Recordaréis que en nuestra guía de capítulos del número 2 estaban como no emitidos, pues bien, finalmente se han emitido, además los primeros de la nueva tanda, justo antes del marcado como 58, *Riddle Me This (A ver si aciertas éste)*. Recordaréis que dábamos 4 posibles títulos, pues bien, los dos primeros eran la versión americana (*Princes VS Princess* y *The Purr-Fect Hero*) y los últimos una traducción aproximada de su título original japonés. Además, y aunque no tiene nada que ver con el manga, también habrá especiales de **Spiderman** y de las **Tres Mellizas**, contando además con la nueva serie **La Bruja Aburrida**, basada en el personaje de la serie antes mencionada. Ya sé que estas dos no tienen nada que ver con el cómic, pero primero son series españ olas y segundo mi sobrina se hipnotiza con **Las Tres Mellizas**, así que si tenéis familiares de corta edad podéis hacerles un favor pasándoles el dato.

En cuanto al canal Buzz, adelantan una hora su inicio diario y arrancan a las 20:30 a partir del sábado 15 de abril para ofrecer una renovada programación y más manga que nunca, pues de lunes a viernes, desde las 20:30 hasta las 23:00, **Voltron 3D** más cuatro series manga. Esta revolución viene encabezada por el estreno de las dos series del año: **Cowboy Bebop** (estreno 17 de abril, de lunes a viernes a las 21:30) y **Lain** (estreno 17 de abril, los lunes a las 23:30 y los domingos a las 22:00). Dichos estrenos se suman al programa El octavo pasajero, las pelis niponas de los domingos y las series **Estás arrestado**, **Arc the Lad** y **Generator Gawl**. Un total de 14 horas semanales de manga en horario de prime-time, no está nada pero nada mal. Sin embargo tenemos que lamentar que uno de los principales artífices de esto, *Marc Andreu*, deja el canal, esperemos que su sucesor sea tan bueno como él.

Pasando a las editoras de vídeo, quien más novedades ofrece es Manga Films, pues a las entregas de las series que tiene en curso suma nada más y nada menos que **Tenchi Muyo in Love**, una película con todas las letras que desde esta revista recomendamos. Si te gusta la saga de **Techi Muyo!** No te la puedes perder.



Selecta Visión por su parte intentará tener listos **Harmagedon** (título que se ha retrasado por unos problemillas en la carátula prevista) y **Generator Gawl**, amén de las correspondientes entregas de **Cowboy Bebop** y **Lain**.

Y en Dynamic SK España no pueden confirmarnos ningún título, pero ya están muy avanzadas las negociaciones de **Kacho Oji**, **Nazca** y **Gunbuster**, esperemos que pronto sean cosas seguras.

Pasamos ahora a los eventos que no han llegado a tiempo para ir en su sección correspondiente, que son:

I Jornadas de Cultura Japonesa, Manga y Anime de Leganés. 8 y 9 de Abril. Organiza: Asociacion Juvenil Shinsen. Contacto: Centro de Jovenes Caro Baroja; Av/Mediterraneo nº12; 28912 Leganés (Madrid). E-mail: *shinsen@lettera.net*

II Semana de Manga y Anime en Bilbao. 17 al 21 de Abril. Organiza: BILBAO ARTE, Urazurrutia, 32. 48003 Bilbao (Vizcaya). Tel. 94 415 50 97. E-mail: *ijudas@euskalnet.net*. Web: *http://go.to/bilbaomanga*

En cuanto al fenómeno que es **Pokémon**, aparte de que en el número anterior nos olvidamos de decir que ya salían a la venta las cartas (aunque suponemos que os lo imaginaríais al ver el artículo comentándolo), decir que ya ha salido a la venta el podómetro **Pokémon Pikachu**, la mascota virtual que ya comentó *Chiisai* en el número 1 de esta nueva etapa de Minami, habiéndose vendido ya más de 50.000 unidades en nuestro país. También queremos contaros que ya se ha anunciado el lanzamiento de otros juegos **Pokémon** para Gameboy: **Pokémon Amarillo** (mitad de junio) y **Pokémon Pinball** (octubre).

Por cierto, si lleváis tiempo buscando algo imposible de encontrar en España (merchandising, libros de ilustraciones, tomos de segunda mano y demás locuras que tanto gustan a los fans), está en proyecto **Hidari-Ten**, la chibitienda virtual, así que, ya sabéis, escribid a *chiisai@retemail.es* y preguntad, preguntad.

Como última noticia de interés para el propio país, decir que **Gundam Wing** está disponible desde el pasado 6 de Marzo en algunas zonas del mundo gracias a Cartoon Network. Esperemos que la sección de dicho canal de este país se apunte a traerla.

Curiosidades europeas, resulta que **Patlabor** también se ha estrellado en Italia, y eso que allí podía encontrarse mucho más anime de la serie traducido que aquí. Van por el tomo 9 pero parece que las ventas no acompañan.

Otra es que en los cines franceses últimamente hay muchos estrenos manga, y parece que con bastante éxito. **Totoro** en dos semanas consiguió unos 70.000 espectadores, igual que **Perfect Blue** en 12 semanas y superando al **Gigante de Hierro**. Por su parte, **Jin-Ro**, de *Mamoru Oshii*, estrenada en 30 salas, ha conseguido 15.000 espectadores en una sola semana. Y recordemos que **Mononoke** logró 200.000 visitas en las dos primeras semanas.

Un repaso rápido a yankilandia. **Mononoke Hime** en DVD para el 13 de junio; pistas en inglés y japonés, y diversos bonus típicos (trailers, info, etc). Desde el domingo 5 de marzo se emite **Evangelion** en el canal KTEH-54. En mayo sale **Laputa** en DVD.

Pasando a japolandia, el manga de **Evangelion** sigue publicándose, aunque con bastantes irregularidades, en la revista Shonen Ace. En el número de febrero alcanzaron el punto en el que *Touji* es elegido piloto para el nuevo Eva. Por otro lado ha salido también el quinto tomo recopilatorio, disponible en japonés (y esperemos que no tarde mucho en llegar aquí). Al caer está también la edición "barata" del libro de ilustraciones de *Yoshiyuki Sadamoto* "**Der Mond**".

Nos acaban de llegar dos noticias que deberían ir en la sección de **Card Captor Sakura Update**, pero ya no llegan para eso, así que las metemos aquí. Son que el segundo *art book* sobre el manga saldrá el 26 de abril en Japón (o sea, que para el salón lo tendremos por aquí), y que la segunda película está ya siendo producida, por lo que durante este año se estrenará en Japón.

Comentar también que **Kamikaze Kaito Jeanne** ha finalizado en Japón.

Dicen los rumores que *Miyazaki* está muy interesado en adquirir los derechos de un relato de *Diana Wynne Jones*, famosa escritora de fantasía para niños. Se trata de "**Howl's Moving Castle**", y la propia escritora parece tener un cierto interés por la obra de *Miyazaki*... Veremos en qué queda todo.

Una serie de misterio japonesa que se emite a través de la red mundial, Internet, ha logrado atraer a una audiencia de un millón de visitas diarias. Lo que hace el aburrimiento...

Digital Muse, estudio especializado en efectos especiales, ha publicado algunas imágenes de lo que será el próximo film de **Gundam**, esta vez de imagen real.

Nueva serie de TV basada en un manga de *Tezuka*: **Hidamari no Ki** (*El Árbol del Sol* o algo así). La historia transcurre en el periodo de Edo y aparecen samurais, barcos americanos y el final del viejo Japón. *Ryo-an*, uno de los protagonistas, es el abuelo del propio *Tezuka* y es un 'ranpo-i', un médico que practicaba la medicina occidental. El otro protagonista es *Manjiro*, un samurai que aún cree en los conceptos tradicionales de la justicia. 25 episodios a partir de abril. En Japón, claro.

TOP VENTAS JAPÓN

Top Anime en DVD a 6 de marzo
1. Card Captor Sakura (Movie)
2. Gundam 0083: Stardust Memory Vol. 3
3. Gundam 0083: Stardust Memory Vol. 4
4. Card Captor Sakura 15
5. Card Captor Sakura 6
6. Sakura Wars (Sakura Taisen) Gokakenran Episode 2
7. Betterman Vol.7
8. Turn A Gundam 3
9. The Big O Vol.1
10. Maho Tsukai Tai TV Vol. 4

Top Manga a 6 de marzo
1. Detective Conan 26
2. X 12
3. Kamikaze Kaitoh Jeanne 5
4. Love Hina 6
5. Hajime No Ippo 47
6. Kaiouki 3
7. Ryurouden 19
8. ARMS 11
9. Mars 12
10. Akechi Shounenno Kareinaru Jikenbo Kiss 6
11. One Piece 12
12. Shoot! Atsuki Challenge 7
13. Inu Yasya 10
14. Psychometrer Eiji 21
15. Kocha-Oji 9
16. Tenjoutenge 4
17. Shanimuni Go 4
18. Oujisamato Issho!
19. F Compo 11
20. HoshinEngi 18

Top Videojuegos a 6 de marzo
1. Sega GT Homogloation Special - DC
2. MS Gundam Gihren's Greed Blood Of Zeon - PSX
3. Gallop Racer 2000 - PSX
4. Pokemon Silver - GB
5. Vagrant Story - PSX
6. Pokemon Gold - GB
7. Biohazard Code Veronica - DC
8. Let's Go By Airliner - PSX
9. Biohazard Gun Survivor - PSX
10. Azito 3 -PSX
11. Donkey Kong GB - GB
12. Popolocrois 2 - PSX
13. Donkey Kong 64 - N64
14. Pachislot Aruze Oukouku 2 - PSX
15. Dance Dance Revolution 2 Mix - DC Edition - DC
16. Valkyrie Profile - PSX
17. Mario Party 2 - N64
18. Muscle Ranking Vol. 1 - PSX
19. Koneko Mo Issyo - PSX
20. Dance Dance Revolution 2nd Mix - PSX

Top J-Pop Album a 6 de marzo
1. "B'z The Mixture" - B'z
2. "Dreams Come True Greatest Hits: The Soul" - DCT
3. "Wallaby" - Histeric Blue
4. "Mellow" - Kyosuke Himuro
5. "Planet Shining" - M-Flo
6. "Super Eurobeat Presents Ayu-Ro Mix" - A. Hamasaki
7. "Infinity 18 Vol. 1" - Ami Suzuki
8. "Foxtrot" - Nanase Aikawa
9. "Motor Man" - Super Bell "Z
10. "Love Is The Message" - Misia

Top J-Pop Single a 6 de marzo
1. "Tsunami" - Southern All Stars
2. "Love Day After Tomorrow" - Mai Kuraki
3. "Konya Tukino Mieru Okani" - B'z
4. "Brand New Upper Ground" - Judy & Mary
5. "Bright Daylight" - Hiro
6. "Mago" - Ooizumi Ichirou
7. "Good Bye Yesterday" - Miki Imai
8. "Koino DanceSite" - Morning Musume
9. "Anatano Kisswo Kazomasyo You Were Mine" - Yuki K.
10. "Yesterday & Today / Raven" - Do As Infinity

eres comentar
gonzo tus series
itas? ¿Te
ecen unos días
escanso en un
so pacífico en
pañía de
o? ¿Cansado
er "**Cazando**
ejos"... digo,
ado con
s"? (Aviso, no
rven bebidas
hólicas a
ores). No lo
s más.
acta con algún
to por mail
zo@*animefan*.
o dejando un
saje en el 610
605; también en
C como
zos'. Os ponéis
cuerdo y el
imo mes
des ser tú quien
e una estancia
onzoisland. No
ecesaria
una compra...
ducción: Si
res compartir
ros comentarios
manga y más en
ami, habla con
zo por
quiera de
s medios.
lquiera
de participar
sus
culos.)

Desde hoy, **gonzoisland** queda oficialmente abierta al turismo. Quien lo desee, puede venir a pasar unos días aquí disfrutando de mangas, cómics, películas, libros... e incluso alguna bebida en la playa (ver la nota al margen). Y para la inauguración se ha venido *Lázaro* a comentar algunas de las últimas cosas que ha leído... Más bien seguro que ha venido por la cerveza y la playa...

Lázaro: Je, ya me conoces.
gonzo: En fin, ¿qué te han parecido estos días? ¿Qué has encontrado que te haya gustado?
(gonzo está montando una intrincada red de canales para el foso de un impresionante castillo de arena virtual...)
L: Ah, encantado de haber venido. Lo primero que he visto es el **Fanhunter Reburn** de *David Ramírez (Planeta, One Shot, 68 páginas, 375 pesetas)*, ya sabes, del Universo Fanhunter.



g: Sí. Aunque yo no sé... Echo de menos los narizones de *Celso*. Ningún desprecio para *D.R.* pero ya sabes a qué me refiero. Además, quizás están llegando demasiado lejos con las autorreferencias...
L: Bueno, en este caso está más cuidado para que un no-iniciado en el universo de FH pueda más o menos enterarse de la historia. Por supuesto como es el Universo Fanhunter, hace muchos chistes y referencias a cosas que los cerrados de miras del "manga, sólo manga y nada más que manga" no entenderán...
g: Evidentemente, *Lázaro*. Sólo nos faltaría quitarle a FH sus propios orígenes. Incluso diría que casi me gustaba más cuando era más general aún sin tanto manga.
L: Por lo demás, es un rato entretenido y se despierta alguna sonrisa con ésta, las más "manga" de las entregas del Universo Fanhunter. Mucho más profundo es **Adolf** *(Planeta, Biblioteca Manga, sobre las 200 páginas, 1500 pesetas)*, que ya va por el tercer tomo. La verdad es que *Manga no Kami Osamu Tezuka* no me defrauda ni por un momento. No contento con deleitarnos mes a mes con los tomos de **Black Jack** que Glenat nos ofrece (y que por lo que sé corren peligro de interrupción) nos regala también esta estupenda obra de intriga y acción. Por supuesto, alguien dirá que el dibujo es muy antiguo y tal, y tendrá razón, pero el guión es bastante superior a casi todo lo publicado actualmente...
g: Es una historia. Un guión. No como muchas de las que se encuentran ahora, que tan sólo son o una excusa para el merchandising o la misma historia de *chico, chica, otra chica, mezclemos a ver qué sale*. Además, reconocerás que el dibujo de *Tezuka* es, aunque con su propio estilo, muy bueno. No me digas que la escena del discurso de *Hitler*, con todos los aspavientos y exageraciones en los gestos no es algo insuperable.
L: Desde luego, el estilo de *Tezuka* tiene un encanto especial, su manera de tratar las situaciones y, llegado el caso, de incluir "semisuperdeformeds" me parece que lo convierten en francamente agradable a la vista. Además contiene abundantes datos históricos, que no está de más repasar nuestros conocimientos y tener constancia de las barbaridades que se han cometido en nuestro planeta para así intentar que no se repitan jamás.
g: Eso tratamos de conseguir los gonzos aquí en esta isla: paz y tranquilidad... pero sin dejar de lado las emociones. En fin, vamos a lo que vamos, ¿qué te parece **Bone** *(Dude, Cómic-Book, 24 páginas, 250 pesetas)*?
L: ¿Tengo realmente qué contestar? Ya te lo comenté cuando me dejaste los 5 primeros tomos americanos. Y me sigue pareciendo sencillamente genial. Ahora empieza la parte más seria de la historia, pero aún queda mucho por pasar. Ah, oye, has visto **Layla & Rei** *(Planeta, Biblioteca Manga, 90 páginas, 595 pesetas)*?
g: Sí, ¿por? En fin, no es *tan* mala, pero yo realmente me pregunto por qué han editado eso, habiendo tantas otras cosas...
L: ¿Por qué? A mí me parece lógico. Yo lo estaba esperando desde hace tiempo. Es el estilo de *Katsura*: Durante mucho tiempo he pensado que alguno de los mangas que hay por Japón con un dibujo limpio y agradable y en el que salgan unas tías estupendas, a ser posible enseñando bastante carne, sería un exitazo, máxime teniendo en cuenta que los muchos seguidores a *Katsura* ya han demostrado que el guión no es importante, basta con que la ración de tetas y culos supere el punto acordado.
g: Je, visto así... Suena incluso razonable. Pero el caso es que a pesar de todo, y de que gustará a quien guste, a mí me ha parecido bastante disperso. No es que el guión sea malo, es que no tiene ningún sentido.
L: Bueno, es que la historia no es nada del otro jueves, algo que se ha repetido bastante desde que **Xenon** llegara a España, pues me parece recordar que ese fue el primer manga que llegó a nuestra tierra...
g: Sí, y qué malo era.
L: ...en el que una pareja de adolescentes de esos que se quieren pero que no lo reconocen ni a tiros de pronto se ven envueltos en una oscura trama de misterios y experimentos de esos que no se desvelan hasta el final de la historia, adquiriendo extraños y sorprendentes poderes que les ayudarán en la lucha contra unos malos que de golpe y porrazo están interesados en ellos sin que nadie sospeche por qué. Además, en este caso como no salen tantas tetas ni culos como en los mangas de *Katsura* (aunque sí los dibujos sugerentes), tratan de compensar esta carencia cárnica con un mayor número de escenas de acción.
g: Boh, a mí sigue sin gustarme para nada. En todo caso me gusta un poco más **Outlaw Star** *(Planeta, Biblioteca Manga, 94 páginas, 595 pesetas)*, pero tampoco mucho más. Alguna sonrisa suelta, pero como le exijas demasiado te parecerá lo que es: nada de particular.
L: Lo único a destacar el particular dibujo, de un estilo que hacía tiempo que no se veía por aquí.
g: Sí, no está del todo mal. Aunque siendo justos supongo que esta serie de piratas y pistoleros en un futuro lejano gustará a los seguidores de ese género. En mi opinión, humor brusco para esconder más de lo mismo, un guión bastante típico.
L: Quizá, son opiniones. A lo mejor leyendo un poco más... Que eso es lo que me casi pasó a mí con **Utena** *(Dynamic SK España, 3 capítulos por cinta, 1995)*.
g: No me digas que te ha gustado.
L: Espera. Lo cierto es que cuando la vi comentada en la revista Dokan ya supuse que no me iba a gustar, pero luego en las

páginas de esta misma revista también la pusieron bien, y como con *Komatsu* comparto algunos gustos tenía franca curiosidad por ver una serie que ponía bien tanto la gente con gustos afines como la que no coincide conmigo ni en si el cielo es azul o no.

g: ¿Te ha gustado **Utena**?!

L: Déjame explicarme. Cuando terminé la primera cinta estaba claro: era de vergüenza ajena. Pero de vergüenza vergüenza, de esas series que si me gustasen no sería capaz de reconocerlo en público, de esas que si se acerca alguien apago el vídeo para que no me vean viendo "eso". En serio, la primera cinta es lo peor de lo peor, sólo se salva el último medio minuto del opening. Pero nada, en mis años en esto he aprendido que a veces una historia empieza fatal pero luego se recupera, así que había que darle otra oportunidad, por lo que vi la segunda cinta. ¡Y en mala hora! El cuarto episodio se puede usar incluso como amenaza.

g: ¿"*¡A que te hago ver **Utena** hasta que supliques!!*"?

L: Sí, más o menos. Cuando los niños no estudian u ordenan su cuarto y cosas de esas. Pero el caso es que el sexto episodio tenía para mi sorpresa un humor absurdo muy a lo **Ranma**, cosa que me hizo reunir el ánimo suficiente como para ver la tercera cinta.

g: Masoca...

L: Reconozco que me seguí encontrando la misma mierda de trama y de desarrollo, pero tiene algunos chistes absurdos que amenizan la cosa y por tanto puede incluso verse sin que produzca demasiados perjuicios mentales. Ya digo, a partir de ese momento más o menos se puede ver, pero hasta entonces la serie es un auténtico suplicio, no me entra en la cabeza cómo puede haber gente a la que le guste eso hasta el punto de disfrazarse en el pasado salón del manga de BCN de personajes de la serie. Por cierto, aparte de todas las incongruencias típicas de castillos flotantes, espadas que surgen de cuerpos femeninos, protagonistas que no creen en esas cosas pese a lo cual se toman la aparición de estos elementos como si los viera cada día en el desayuno y demás animaladas, ¿alguien puede explicarme por qué *Utena* defiende con orgullo ante la profesora pesada esa un uniforme masculino que ningún chico de la escuela lleva?

g: A mí no me mires, chuso, que casi prefiero dejar el tema. O si no acabaremos sacando **Wedding** "SailorMoon Cursi" **Peach**, o **Pretty Sammy** *(MangaFilms, a 1995pta ,son varias cintas con las OVAs)*. Hablemos de **Lain**, ¿la has visto por fin?

(El sol del atardecer es un agradable acompañamiento para las bebidas que nos traen del chiringuito que hay cerca. Lázaro se refresca un poco los pies en el agua y vuelve a sentarse.)

L: Bueno, antes de eso me he tomado un respiro con **City Hunter 3** *(Dynamic SK España, 3 capítulos por cinta, 1995 pesetas)*...

g: Cómo no.

L: Sigue siendo genial. Vale que al final se hace previsible, pero eso pasa con todas las series, y el humor que tiene y sobre todo *Ryo* hacen que valga la pena.

g: Sí, **CH** está bien, lo reconozco.

L: A lo que íbamos. Lo cierto es que ya no podía retrasarlo más. Las constantes comparaciones con **Evangelion** hacían que **Lain** *(Selecta Visión, 2 episodios por cinta, 1995 pesetas)* fuese una de las cosas que menos me apetecía ver en esta vida, pero al fin y al cabo es mi trabajo, así que hice de tripas corazón, me armé de valor y metí la primera cinta en el vídeo. Y, para mi sorpresa, no vomité.

g: Bueno, personalmente no creo que sea para tanto. Ni para vomitar, ni para todo lo contrario. A mí realmente lo que me gusta de **Lain** es la parte artística. Hay que reconocer que visualmente es una obra singular y difícil de comparar con nada. Técnicamente el esfuerzo se deja notar al momento, eso no me lo negarás...

L: No...

g: ...pero también tengo que reconocer que el guión la hace bastante lamentable. Yo me empiezo a cansar de guiones que se hacen absurdos y complejos por el simple hecho de hacerse los interesantes.

L: Por supuesto. Y dista mucho de ser la obra maestra que algunos frikis van diciendo por ahí, pero se deja ver, resulta curiosa, quizá por el parecido de *Lain* con muchos de los frikis del mundillo (sin vida social, que nunca salen de su habitación, que viven en su propio mundo imaginario...).

g: Ehm... *Laz*, que mi isla ya sabes que es totalmente real...

L: Tranqui, no iba por ti. Pero el caso es que no consigue hacer que los personajes caigan bien o que la trama resulte intrigante (vamos a ver, sí se basa en una intriga, pero al menos a mí no ha conseguido en ningún momento interesarme o hacerme desear que se descubra el enigma), pero si no tienes nada mejor que hacer sirve para pasar el rato.

g: Si te digo la verdad, me cansé y no llegué a verla entera. Ja, ja.

L: No me extraña; aunque lo que sí que tengo que decir que destaca y bastante es el *opening*, muy al estilo de Cranberries y que por fin renueva el parque de música de anime japonesa, sobresaturada con tanto sintetizador y guitarra eléctrica.

g: Es que el grupo que la ha hecho no es japonés sino inglés; a lo mejor es eso.

L: Posiblemente. Como sea, lo mejor es ir a lo seguro, así que me vi las últimas cintas de **Cowboy Bebop** *(Selecta Visión, 3 capítulos por cinta, 1995 pesetas)*. Que siguen siendo una maravilla, y encima autoconclusivas.



Vale, muy típico en ocasiones pero no por ello aburridas.

g: Me faltan palabras... Me encanta **CowBe**. Por cierto, muy bien ese fichaje que has hecho para la revista de *Faye Valentine*, a ver si le dices que se venga también aquí de visita. Por cierto, acuérdate de no comprar **Kurogane**, que a mí no me ha gustado nada. Y, mira, para el viaje de vuelta te voy a dejar un par de cosas para leer. La primera recién hecha: El tercer tomo de la fanedición de **Maison Ikkoku** *(TAMI, unas 120 páginas por muy poco dinero)* que ya se empieza a encontrar en las librerías que colaboran en su distribución. Un gonzo casi se siente orgulloso por conocer a quienes hacen posible que esta serie se pueda leer en español. Además hay que decir que han mejorado mucho la calidad de las copias. Y lo último, algo especial. Está en italiano pero es **Touch** (**Bateadores**) y sé que te gusta.

L: Vaya, gracias, y sí, coincido contito. Ahora qué tal si vemos **Pokémon** un rato.

g: Te pierdes, *Lázaro*, te pierdes...

L: Qué insinúas...

g: Nada, nada, vamos a verlo.

(Las olas acarician la playa mientras comienza a sonar la música de Pokémon en el televisor portátil...)

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

gonzo
gonzo@animefan.org

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

TOT D- JOX
República Argentina, 47. 08304- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos.
Tel: (94) 720 40 52.

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERíA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

AUXE CÓMIC SHOP
C/ Pastor Díaz, 4. 15006 - La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Plza. Mª Soledad Torres, Acosta nº2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

MURCIA
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

LIBRERÍA FUTURO
San Vicente de Paul 9 - Zaragoza

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de febrero del 2000 de la tienda Akira Cómics de Madrid:

Top 10 USA		Top 10 Manga	
1º.- Battle Chasers nº5	100%	1º.- Ruroni Kenshin nº3	100%
2º.- Danger Girl nº4	96%	2º.- I"s nº9	95%
3º.- Daredevil nº6	91%	3º.- Doctor Slump nº	92%
4º.- X-Men nº46	87%	4º.- Noritaka nº9	81%
5º.- Siempre Vengadores 6	85%	5º.- DB Amarilla nº150	76%
6º.- Crimson nº9	82%	6º.- DB Azul nº55	71%
7º.- Spawn nº69	81%	7º.- Detective Conan nº13	63%
8º.- Patrulla-X nº47	77%	8º.- M. Boy comic-book 10	60%
9º.- Fanhunter nº7	75%	9º.- Kurogane nº10	57%
10º.-Vengadores nº15	71%	10º.- One Piece nº4	49%

Y, para que podáis comparar entre distintas ciudades, aquí va la lista del mismo mes de la librería Legend de Albacete:

Top 10 USA	Top 10 Manga
1.- Biblioteca Marvel Patrulla-X nº1	1.- I´´ s nº10
2.- Crimson nº10	2.- Marmalade Boy nº8
3.- Patrulla-X nº47	3.- Ruroni Kenshin nº3
4.- Siempre Vengadores nº6	4.- Layla & Rei nº5
5.- Daredevil nº6	5.- Adolf nº2
6.- Tierra X nº1	6.- Akira nº3
7.- X-Men nº47	7.- DB Azul nº207
8.- Spiderman Romita nº14	8.- Owtlaw Star nº5
9.- Danger Girl nº4	9.- Kurogane nº3
10.- Spiderman nº6	10.- DB Amarilla nº148

INTERNET

CÓMICS Y MANGA

1.000 EDITIONS (pósters): www.readysoft.es/home/1.000.editions

DUDE CÓMICS: draven@netcom.es

EDICIONES B: www.edicionesb.es

EDICIONES EL JUEVES: www.eljueves.es el.jueves@bcn.servicom.es

EDICIONES LA CÚPULA: www.lacupula.com lacupula@lix.intercom.es

GLENAT (en francés): www.glenat.com

MANGA FILMS: www.mangafilms.es manga@mangafilms.es

NORMA EDITORIAL: www.norma-ed.es norma@norma-ed.es

PLANETA: www.planetadeagostini.es

SALÓN DE MADRID (EXPOCÓMIC): www.dreamers.com/expocomic demunck@datalogic.es

SAMURAI EDICIONES: samurai@samurai.es

SELECTA VISION (OTAKU VISION): www.selecta-vision.com/otaku info@selecta-vision.com

UNDERCÓMIC: www.undercomic.com

CLUBS Y ASOCIACIONES

ASOCIACIÓN ADAM: www.adam.eu.org/es adam-es@iname.com

Asociación Juvenil NEO ATLANTIS: www.members.tripod.com/~NeoAtlantis (Jornadas de manga de Madrid) neoatlantis@iname.com
Club Manga de Igualada(BCN): www.clubmanga.webjump.com
clubmanga@usa.net

Escuela de Artes Visuales de Madrid: a.artesvisuales@mad.servicom.es

EXPOCÓMIC (Salón de Madrid): www.dreamers.com/expocomic demunck@datalogic.es

FICOMIC (Salón de Barcelona): www.lanzadera.com/ficomic ficomic@mx3.redestb.es

Asociación SHINSEN: shinsen@lettera.net

REVISTAS Y FANZINES

NEXUS: nexus@aresinf.com

HENTAI: hentai@aresinf.com

DOKAN: dokan@aresinf.com

LOADING: loading@aresinf.com

MINAMI: minami@aresinf.com

CANALES DE RADIO Y TELEVISIÓN

ANTENA3: www.antena3tv.es jalbert@antena3tv.es

CANAL SUR: afmillan@sistelenet.es

CANALPLUS: www.cplus.es

HYAKUTAKE(La 2): hyakutake@rtve.es

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA (Radio): http://comradio.com madlv@hotmail.com

TELE 5: oinf@telecinco.es

TELEMADRID: correo@telemadrid.com

TV3: rrpp@tcv.es

TVE: www.rtve.es

18º Salón Internacional del Cómic de Barcelona

Fecha: Del 4 al 7 de mayo del 2000
Lugar: Estación de Francia
Horario: Jueves, 4 y Domingo, 7: De 10.00 a 20.00 h.
Viernes, 5 y Sábado, 6: De 10.00 a 21.00 h.

Precios:
- Entrada diaria: 650,- ptas.
- Abono 4 días: 1700,- ptas.
- Universitarios (jueves y viernes): 300,- ptas.
- Grupos escolares: 300,- ptas.

Publicaciones:
La Guía del Salón
El Catálogo de las exposiciones

Premios:
Los premios del Salón:
- Gran Premio del Salón
- Mejor Obra 1999
- Mejor Guión 1999
- Premio Josep Toutain al Autor Revelación 1999
- Mejor Obra Extranjera publicada en España 1999
- Mejor Fanzine 1999

Este año, y como novedad, el Salón otorga además otros premios votados por el público:

Premio al mejor cómic de superhéroes
Premio al mejor cómic erótico
Premio al mejor manga
Premio a la mejor revista de información sobre cómics

Espacios:

Área Comercial.
Cuenta con más de 100 empresas expositoras. En ella participan editoriales y grupos editoriales, librerías, tiendas especializadas en material relacionado con el cómic, distribuidoras de vídeo, fanzines y otras empresas del sector. En los stands el público puede encontrar todas las novedades que se publican especialmente para el Salón del Cómic, además de contactar con sus autores favoritos

Área profesional.
Punto de encuentro para los profesionales del sector, autores y prensa especializada. Para atender a los profesionales de los medios de comunicación, el Salón del Cómic cuenta con una oficina de prensa durante todos los días y una sala de prensa para presentar novedades, ofrecer entrevistas con los autores presentes o celebrar ruedas de prensa.

Sala de Actos.
Zona dedicada a conferencias, mesas redondas, encuentros entre autores y público, etc... Las actividades que se celebran en esta sala tienen un gran éxito entre el público asistente.

Área lúdica y pedagógica.
Este área del Salón del Cómic está pensada para el público más joven. Consta de dos actividades que siempre han tenido un enorme éxito en el Salón: El taller de Cómic y la Comicteca.

El Taller de Cómic está coordinado por la Escuela de Cómic Joso, es un espacio en donde el público puede realizar breves cursillos de cómic y conocer temas como la creación de personajes, de viñetas, de guión, tratamiento del color o incluso participar en un concurso de creación.

La Comicteca: Espacio organizado por Dagda, Iniciativas Socioculturales, y pensado para el público infantil. Este espacio permite a los más pequeños conocer el mundo del cómic a través de juegos, disfraces y lectura

Área de Exposiciones.
Las exposiciones se encuentran en diversos puntos del Salón, y este año podremos ver las siguientes muestras:

Los premios del Salón 99 Una muestra que recoge obras originales de los premios del Salón del año pasado:

Hermanos Quesada: Una selección de originales de los hermanos valencianos que nos descubrirá la labor de unos profesionales que son parte fundamental de la historieta nacional.

David Mazzucchelli - La ciudad de cristal: Muestra de los originales de la obra basada en la novela de Paul Auster y ganadora del premio a la mejor obra extranjera publicada en España.

Ricard Castells - La Expiación: Esta exposición recoge una selección de la obra de Ricard Castells y Felipe Hernández Cava galardonada con el premio a la mejor obra publicada en 1998 y con el premio al mejor guión de 1998.

Ramon F. Bachs. Manticore: Esta exposición muestra la obra de uno de los ganadores del premio al autor revelación. *Manticore* nos ofrece y nos descubre a una particular heroína y sus inquietantes aventuras.

Sergio Córdoba - Freaks in Love: Los avatares y conquistas cotidianas de *Freaks in Love* quedan reflejados en las páginas mostradas y en el universo adolescente que recrea esta exposición.

- *Snoopy: 50 aniversario*. El Salón Internacional del Cómic de Barcelona y Copyright Promotions España celebran el 50 aniversario de Carlitos y Snoopy con un homenaje a Charles Schulz y a sus personajes. Además de un sinfín de productos de merchandising veremos por primera vez las tiras originales de este gran autor.

- *Kiss Comix*. Exposición de cómic erótico (entrada restringida a mayores de 18 años) organizada con la colaboración de Ediciones La Cúpula.

- *Certamen de Cómic 99*. Exposición producida por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales a través del Instituto de la Juventud que mostrará los trabajos de jóvenes autores españoles, y que destacamos por su gran interés y por la gran calidad de los trabajos expuestos.

- *Superhéroes:* Muestra dedicada a los personajes más conocidos del mundo de superhéroes, uno de los géneros de cómic que más éxito tiene en nuestro país.

[illegible]

[illegible]
1) Podrán participar todas aquellas personas individuales o en grupo que no sean profesionales.
2) La extensión máxima de las obras a presentar será de ocho páginas en formato DIN-A4.
3) La técnica y el tema a emplear serán libres, si bien serán las obras siempre en blanco y negro.
4) Se remitirá una copia (no se aceptarán originales) junto con un sobre cerrado en el que se deberán incluir [illegible] del autor [illegible] Nombre y [illegible]
5) No podrán ser presentadas obras que ya hayan [illegible] otros concursos, ni que hayan sido publicadas de cualquier forma.
[illegible] El plazo de presentación acaba el 1 de Mayo del 2000.
7) Las obras se enviarán a la siguiente dirección: ASOCIACIÓN PARAÍSO, [illegible] (MADRID). [illegible] "CONCURSO DE CÓMIC".
[illegible] ptas; 2º premio 5.000 [illegible] serán publicados en la revista BASURA LÓGICA, y puede que también en MINAMI.
[illegible] en la revista BASURA LOGICA y puede que también en MINAMI.
[illegible] El [illegible] declarar desiertos los premios según la calidad de [illegible]
11) El jurado estará formado por cinco personas, las cuales se darán a conocer después del fallo.
12) Cualquier supuesto no contemplado en estas bases será resuelto de manera INAPELABLE por el jurado.
13) La participación en el concurso implica la total aceptación de sus bases.

CARD CAPTOR SAKURA *Update*

Cuando se hizo el reportaje sobre **Card Captor Sakura**, ya comenté que la serie estaba de actualidad en Japón, y que, por lo tanto, el artículo podía ser actualizable cuando se tuviera más información. Es por eso que al menor indicio de noticias nuevas me comprometía informar como es debido. Curiosamente (y debido a las archiconocidas *leyes de Murphy*) una semana después de entregar el artículo a *Lázaro* salió otro libro de ilustraciones: el dedicado a la película de animación. Este es al estilo del libro-guía sobre la serie de TV, sólo que centrándose en el diseño de personajes y comentarios sobre la película del viaje a Hong Kong de *Sakura* y sus amigos. Sólo para los muy fans, ya que en su mayoría contiene la típica serie de fotogramas con explicaciones en japonés. Continuando con las publicaciones en papel, han salido ya nuevos anime books (esos cómics hechos a partir de fotogramas de la serie) y, cuando leáis estas lineas, el tankoubon nº 11 debería estar ya en la calle, cuando justo el 10 acaba de llegar a España.

La historia sigue con *Sakura* transformando las cartas de *Clow* en cartas de *Sakura*. **[Aviso, voy a soltar spoilers (destripes), o sea que vosotros mismos si los leéis ^.^]** *Yue*, quien era la doble personalidad de *Yukito* (lo mismo que *Nakuru Akizuki*, quien se transformaba en *Ruby Moon*), empieza a perder poderes, ya que su existencia se mantenía gracias a los poderes de *Sakura*, y estos no son lo suficientemente fuertes, y se salvará gracias a la intervención de *Touya*, que sabía más de lo que aparentaba. El momento cumbre llegará cuando *Sakura* (¡por fin!) confiese sus sentimientos a *Yukito* (esto es el décimo tankoubon, o sea que aún no se sabe mucho más de lo que pasará). Por otro lado, se nos siguen revelando los secretos de *Eriol Hiiragizawa*, y descubrimos que es nada más ni nada menos que la reencarnación del mismísimo *Clow*.



[Fin de spoilers]

En cuanto a la serie de TV, en España sólo pudimos ver la primera (hasta el capítulo 35, exactamente), y se supone que la segunda no se emitió por contar con unos escasos 11 capítulos (*NdL: En concreto en Canal Sur están esperando a tenerla entera para emitirla de golpe*). La tercera empezó a finales del año pasado y, hasta la fecha, hemos llegado al capítulo 65 (el cual se emitió a finales de enero). Pero la verdad es que cuando leáis estas líneas habrá avanzado más, y hasta podría haber acabado (seguro que, siguiendo con las *leyes de Murphy*, me entero justo mañana, cuando ya haya entregado el artículo *in extremis* ^ ^UU (*NdL: Pues ya sabes lo que te pasó la otra vez que me propusiste reenviar la cosa actualizada y que tuviera que remaquetar, que todavía debes tener la marca de mis dientes en el zapato...*)). Pero bueno, *Clamp* aun no ha terminado con la saga de las cartas de *Sakura*, y lo más posible es que la serie haga un parón en cuanto alcancen el manga.

Por otro lado, y siguiendo con el tema merchandise y tal, en diciembre salió a la venta un CD de música navideña inspirado en la serie, otro de los productos para muy pero que muy frikis (lo sé, os lo estáis preguntando, yo NO me lo voy a comprar ^ ^). También tendría que estar al caer el **Cheerio2!** Si recordáis, el uno era una recopilación de ilustraciones sobre el anime, las utilizadas para las revistas de información, así como para los CDs y demás merchandise. Este se supone que abarcará las ilustraciones dedicadas a la segunda y tercera serie de anime.

Finalmente, comentar que el juego de PSX está a punto de caer en mis manos, por lo que si es lo suficientemente interesante ya lo pasaré para la sección de videojuegos (el de Game Boy ya me llegó y... Bien... si alguien sabe japonés le agradecería que se viniera a jugar conmigo XDD).

Mak
tabris@retemail.es

MONONOKE HIME

LA PRINCESA MONONOKE

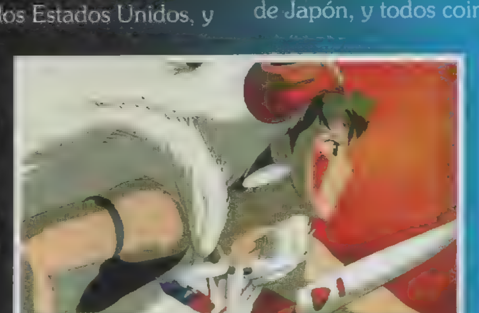
Quien más quien menos, todos hemos oído ya hablar de la [illegible] Ghibli. Ahora está a punto de llegar a nuestros cines, por lo que [illegible] pequeña presentacion para que sepáis lo que vais a ver y podais entenderla mejor.

La Princesa Mononoke es un largometraje de *Studio Ghibli*. El mismo estudio que ha producido obras como **Porco Rosso**, **Nicky la aprendiz de Bruja**, **Mi Vecino Totoro**, **Guerreros del Viento**, y una larga lista más de películas inéditas en nuestro país.

Algunos os preguntareis como es que ahora empiezan a verse películas de este prestigioso estudio, y de su más prestigioso director, *Hayao Miyazaki*. La respuesta es simple, hace poco tiempo, Buenavista Home Video adquirió los derechos de distribución internacional de estas películas, y por ello empiezan ahora a verse en Europa. En ocasiones incluso pasada una década desde su estreno.

Mononoke no es tan antigua. Empezó a realizarse en 1994 y se finalizó en 1997, año en el que se estrenó en Japón con un enorme éxito (¡13,5 millones de entradas en 8 meses!). El motivo de que se tarde tanto en crear un largometraje de animación como **Mononoke**, es que excepto unas pocas escenas donde se utiliza el ordenador, el resto se realizo a mano al estilo tradicional (dibujo y pintado manual) hasta completar nada menos que 144.043 cels (acetatos transparentes que se usan como base para la animación).

La película se tradujo al inglés y fue estrenada en el Cómic Con de San Diego el 13 de Agosto de 1999. A continuación se estrenó en 8 cines de los Estados Unidos, y posteriormente el número se amplió hasta 40 salas (entre USA y Canadá). También se estrenó en Francia en el festival Valenciennes Action & Adventure Film Festival (en japonés con subtítulos) en Abril del 98, y en Alemania en el 48 festival internacional de cine de Berlín (con la asistencia de *Hayao Miyazaki*).



¿De qué va Mononoke?

Mononoke es una historia sobre el eterno conflicto del hombre con la naturaleza. La Naturaleza está representada por los mononokes (espíritus naturales encarnados en animales), y sobre todo por *San*, una chica que fue abandonada en su niñez y que ha sido criada por los mononokes del bosque de Shishigami. En el lado de los humanos, está *Lady Eboshi*, una mujer que ha construido una ciudad en torno a una acería, y que da cobijo a pobres, enfermos y mujeres. En medio se encuentra *Ashitaka*, un joven emishi que se encuentra sin quererlo en medio de una guerra entre estos dos mundos, y que intentará sin demasiado éxito encontrar una solución para la coexistencia.

Mononoke está ambientada en el periodo Muromachi (1333-1568), una época del Japón feudal, y está llena de detalles históricos curiosos, que aunque son prescindibles para disfrutar de la película, el conocerlos añade un mayor disfrute si cabe a la misma. Luego veremos algunos.

[illegible]

Hasta donde puedo suponer, sin haber visto aún la versión en castellano, lo dudo mucho. El acuerdo que firmo Tokuma Shoten (la propietaria de los derechos) con Buenavista, prohibía de forma explícita cualquier corte, aunque sí permite pequeñas adaptaciones o modificaciones, o la traducción de los temas musicales cantados. Eso hará probablemente que esta cinta sea polémica aquí. A pesar de ser una obra de enorme belleza, contiene algunas escenas violentas (la vida en esa época lo era). La película ha sido calificada en diversos países fuera de Japón, y todos coinciden en recomendarla para mayores de 13 ó 14 años. Cosa en la que estoy relativamente de acuerdo. **Mononoke** no es la típica película edulcorada para niños pequeños, es una obra adulta y con un gran contenido tanto histórico como moral, y requiere una mínima madurez para apreciarla debidamente.

¿Pero es buena ó no?

Preguntar eso es digno de un hereje impío. **Mononoke** cuenta con historia, guión y [illegible] una garantía de calidad. Este hombre ha dirigido y producido a lo largo de su vida películas que son todas una

maravilla de sensibilidad artística, calidad, detallismo y belleza. Cada una de sus obras está minuciosamente trazada, con miles de pequeños detalles. Desde los fondos de la película hasta el color, pasando por el guión, el doblaje... *Miyazaki* cuida de forma exquisita todos los detalles para crear arte, no sólo películas que se vendan bien (aunque de hecho se vendan bastante bien). Incluso en esta película llega al extremo de escribir las letras de las canciones que suenan durante la película. Si esperáis ver un musical estilo Disney, debo deciros que en realidad sólo hay dos temas vocales en toda la película, y que duran más bien poco. La acción no se interrumpe cada diez minutos para hacer un numerito musical, y sus 133 minutos son todos y cada uno de ellos una delicia.

¿Cuando la veremos aquí?

A la hora de escribir esto, aún no hay una fecha decidida "oficial" para su salida en vídeo en España. Pero, contra todo pronóstico, y cuando muchos lo consideraban ya un sueño, va a emitirse en los cines. Además ya, a primeros de este mes de abril. La última fecha "oficial" llegada a redacción es la del viernes 7 de abril.

Detalles, detalles y más detalles

El protagonista de la historia, *Ashitaka*, es un joven noble de una aldea emishi. Los emishi eran unos antiguos pobladores [illegible] de Honshuu (la principal isla de Japón) que se oponían al régimen de [illegible] (el gobierno imperial). En realidad



desaparecieron en el siglo VII, y en la actualidad prácticamente no se sabe nada de ellos, pero Miyazaki imagina un poblado oculto que habría sobrevivido aisladamente. Aquí vemos



que tras ser herido por un [illegible] (un mononoke enloquecido, una especie de monstruo) se corta el pelo y abandona el poblado tras recibir una daga de cristal de una chica.

Bien, pues el acto de [illegible] simboliza su muerte. A partir de ese momento el joven está muerto para todos los componentes de la aldea, y estos no deben de esperar su vuelta. La daga de cristal, algo aparentemente insignificante, es en realidad un *Gyoku no Kodachi*, y simboliza una muestra de amor eterno por parte de las mujeres de ese poblado (lo que añade un nuevo matiz a la marcha de *Ashitaka*).

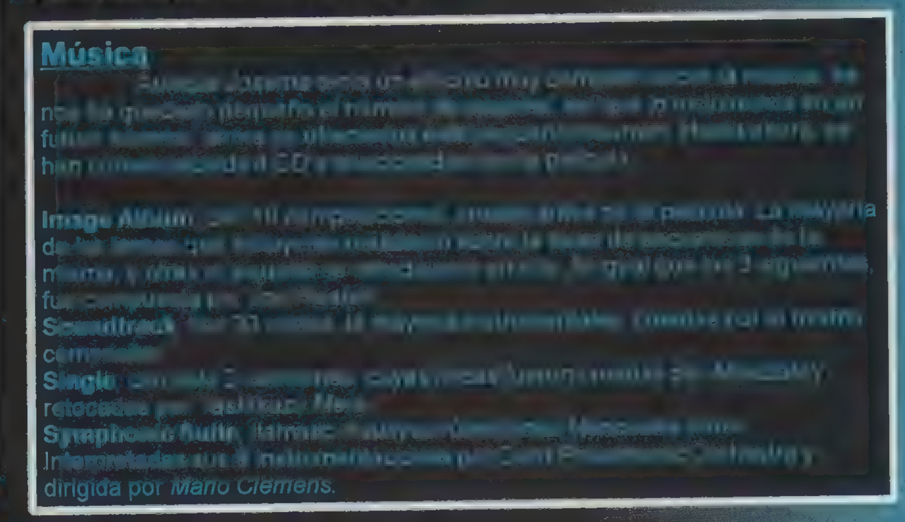
También podemos ver unas primitivas armas de fuego, llamadas *Ishibiya* (flecha de fuego y piedra), una antigua palabra japonesa para designar a los primitivos cañones manuales. El nombre de *Tatara Ba* (la ciudadela donde está la fundición) quiere decir "lugar donde se hace el hierro".

Así podemos ver numerosos detalles que escapan a el ojo del neófito. **Mononoke** es una película con mitología e historia japonesas, y muchos detalles escapan a nuestro conocimiento, aunque ello no nos impida disfrutarla.

Tampoco la época está elegida al azar. En el periodo *Muromachi* empezó el hombre a utilizar el hierro en grandes cantidades, necesitando para su elaboración cortar muchos bosques, y empezando ahí su conflicto con la naturaleza.

Aclarar lo que es en realidad un mononoke es un poco complicado. De hecho, un mononoke es "el espíritu de una cosa". Así pues, un mononoke puede ser el espíritu de una persona, de un bosque, de un árbol, el de un animal, etc. Para aclararnos, los que recordéis la película **Mi vecino Totoro**, sabed que *Totoro* es un mononoke, el espíritu del bosque.

En el apartado musical, tenemos una magnifica banda sonora compuesta por *Joe Hisaishi*, un habitual en las películas de este director. Una banda sonora épica, con magníficos temas que no debe faltar entre la fonoteca de ningún aficionado. Debido a la falta de espacio, sólo la comentaremos de pasada, guardando el artículo exhaustivo para un futuro número.



Música

[illegible]

Image Album [illegible]

Soundtrack [illegible]

Single [illegible]

Symphonic Suite [illegible] dirigida por *Mario Clemens*.

Resumiendo

Mononoke no es la típica película con chico y chica, con bueno y malo o con final feliz para todos. En



lugar de esto, cada personaje tiene unos objetivos y unas motivaciones que lo impulsan. Aunque esas motivaciones puedan ser buenas, en algún momento chocan con los intereses de otros.

Los habitantes de la fundición hacen hierro. Con él pueden crear herramientas y armas, mantener a más gente, dar una ocupación a muchas personas hambrientas, dar cobijo a enfermos y necesitados... pero todo esto tiene un precio a pagar, ya que necesitan cavar las montañas en busca de mineral y madera para fundir el metal.

El bosque tiene su propio equilibrio, en el que los humanos no tienen un lugar (*San* no es considerada humana por los mononokes). En estas ocasiones, el conflicto es inevitable. Es una película que puede que no sea tan alegre y vacía como las que nos ofrece como churros la factoría Disney, pero a cambio nos ofrece algo, y es que tras ver esta película nos veremos obligados a reflexionar sobre el hombre, la naturaleza, y nuestra relación con ella.

Josema

Tradición

En general, todas las obras de Miyazaki se basan en mitos y en narraciones propias de la cultura tanto oriental como occidental. Así, Nausicaä fue la hija del rey Alcinoo, soberano de una isla en la que Ulises, en la Odisea, vivió una de sus múltiples aventuras. Laputa existió antes de que Miyazaki hiciera su película y prueba de ello es que Gulliver, en otro de sus famosos viajes, también tuvo la oportunidad de conocer "la ciudad flotante". Totoro es un duende de los muchos seres benéficos que pueblan los cuentos y las leyendas chinas y japonesas, y la leyenda de Mononoke tiene muchos aspectos orientales.

Por un lado, la eterna búsqueda de un manantial de la vida o de la curación, que suele estar representado con la fuente, con lagos sagrados, bosques impenetrables y espíritus protectores del mismo (mismo bosque), simbolizando la búsqueda del paraíso terrenal.

Por otro lado, tenemos la mitología estrechamente relacionada con la naturaleza. El Dios de Shishigami es un ser multiforme, que durante el día es una especie de venado [illegible] y durante la noche se descubre como un ser tipo dragón que se funde con la tierra, formando un todo. Al cortarle la cabeza, pretenden simbolizar la separación entre divino y humano, como ruptura de la armonía de la naturaleza a manos del hombre, y en su intento de atrapar a más de lo que deben, pierden lo que ya tenían y lo que anhelaban conseguir. Por eso, la cabeza es [illegible] entre todos los que buscan cazar al Dios, en un intento de obtener alguno de sus poderes, y debilitarlo a la vez. A esta criatura parece referirse la cultura budista, ya que "en el paraíso, los seres puros tienen semblantes amarillentos y brillantes, siendo el amarillo un color sagrado, como el color del dragón principal [illegible]" (Buddhist Mahayana Texts, págs. [illegible]).

Además de esto, otro indicio sobre la pureza se halla en las flechas que [illegible] protagonista. [illegible] inocencia e ingenuidad que envuelve al chico.

Un último aspecto [illegible] relacionado con [illegible] muy común en las historias [illegible] objeto. [illegible] protagonismo de los distintos dioses [illegible] con las divinidades [illegible] un [illegible]



Eva Díaz

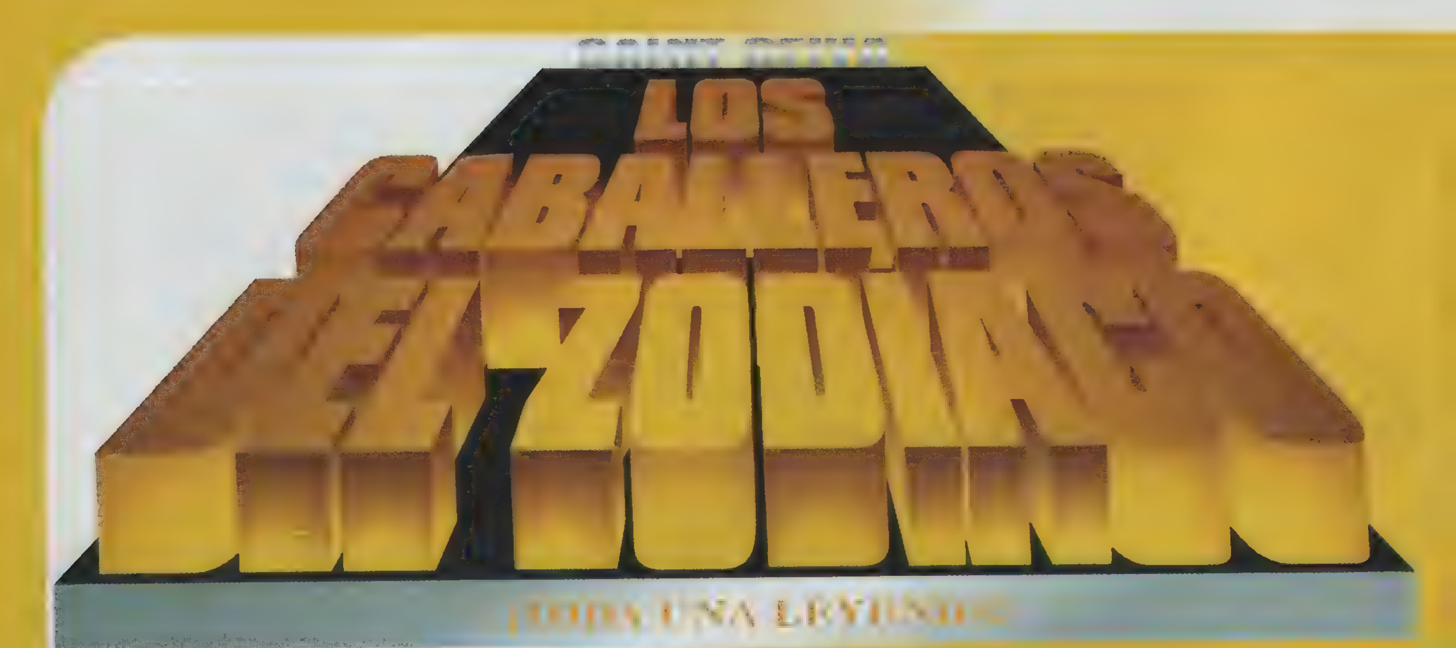




Voces

En Japón, las voces de los personajes de la película corren a cargo de los siguientes vocalistas:
San y Kaya (hermana de Ashitaka)- Ishida Yuriko
Ashitaka - Matsuda Yougi
Eboshi - Tanaka Yuuko
Gonza - Kamijou Tsunehiko
Hii Sama - Mori Mitsuko
Toki - Shimamoto Sumi
Moro no Kimi - Miwa Akihiro
Okkotonushi (Dios Jabalí) - Morishige Hisaya
Tatarigami - Sato Mitsuru

En la versión inglesa, las voces principales son las siguientes:
San - Claire Danes
Moro no Kimi - Gillian Anderson
Eboshi - Minnie Driver
Ashitaka - Billy Crudup



¿Quién no conoce **Saint Seiya**, los famosísimos **Caballeros del Zodíaco**? Fue una serie que se emitió en España a primeros de los noventa con un éxito arrollador, tanto porque se emitió en la televisión nacional (cuando eso de las privadas no existía) como porque por aquel entonces los dibujos japoneses brillaban por su ausencia). Más tarde Planeta deAgostini publicó el manga, aunque tuvieron que cerrar al finalizar la **saga de Poseidón**, es decir, justo donde también termina el anime. Ahora, muchos años después, hemos creído conveniente rememorar esta mítica serie. Esto es, pues, un repaso a una de las series que consolidó, junto a **Dragon Ball** y **Captain Tsubasa**, el manganime en nuestro país.

El manga de **Saint Seiya**, escrito y dibujado por *Masami Kurumada*, se publicó en la revista Shonen Jump de Shueisha entre 1986 y 1991, alcanzando un total de 28 tomos. En España se editó hasta el tomo 18, incluido.

El anime fue creado por la famosa Toei Animation. La serie de TV tiene 114 episodios que fueron emitidos por TV Asahi entre el 11 de octubre 1986 y el 4 de Abril de 1989. Emitida íntegra en España.

Las 4 películas fueron estrenadas en los cines del Japón entre 1987 y 1989, y son todas historias originales no aparecidas en el manga:



Saint Seiya Gekijôban (Saint Seiya, la película). Estrenada en 1987, narra en 45 minutos la lucha de los Caballeros de Bronce contra la diosa *Eris* y sus Ghost Saints. Llamada "**La leyenda de la manzana de oro**" por Manga Films.

Saint Seiya "Kamigami no Atsuki Tatakai" (La feroz batalla de los dioses). Estrenada en 1988, con 46 minutos. *Hyoga* desaparece en Asgard y *Atenea* y sus compañeros van a buscarle. Allí deberán enfrentarse a *Dolbar* y sus Guerreros Divinos para salvar a *Atenea* y evitar que Asgard conquiste el mundo. Aquí fue llamada "**La batalla de los Dioses**".

Saint Seiya " Shinkô no Shonen Densetsu" (La leyenda de los chicos ardientes). Estrenada el 23/07/88. El dios *Abel* regresa al mundo y se reúne con su hermana *Atenea*, pero ésta se opone a sus planes y su vida peligra. Sus caballeros deberán salvarla, enfrentándose a los caballeros que sirven a *Abel* pero también a los Caballeros de Oro resucitados por éste. Ha sido la única emitida aquí por televisión y fue la primera en ser editada en vídeo, llamándola simplemente "**Los Caballeros del Zodíaco**".

Saint Seiya "Seisen no Senshitachi" (Los guerreros del Armageddon). Estrenada en 1989. *Atenea* y los Caballeros de Bronce se enfrentan a *Lucifer*. "**El Guerrero de Armageddon**" según Manga Films.

Pero vamos a por la historia (la contamos sin tapujos, si no habéis visto la serie y pensáis hacerlo en breve no os leáis este artículo).

Saga del Santuario

Volúmenes 1 a 13 del manga; episodios 1 a 73 del anime.

Es la parte más larga de la historia y se inicia cuando *Seiya* obtiene la armadura de Pegaso en el Santuario de Grecia. De regreso a Tokio, es obligado por *Saori* a participar en el Torneo Galáctico, donde los Caballeros de Bronce se enfrentan entre sí por la armadura de oro. Pero el Torneo es interrumpido por la aparición de *Ikki*, el Caballero del Fénix, y sus Caballeros Negros, que roban la armadura. Los Caballeros de Bronce recuperan parte

de la armadura, siendo desafiados por *Ikki* en combate contra sus Caballeros Negros por el resto. Pero al final, es *Ikki* quien acaba sacrificándose para proteger a su hermano y los demás.

Después de ello, el Santuario envía a los Caballeros de Plata, teóricamente superiores, para matarlos, pero *Seiya* y compañía los vencen uno a uno, descubriendo de paso que *Saori* es la reencarnación de *Atenea*. Durante los combates *Ikki*, como el Fénix cuya armadura lleva, resucita también para salvar a *Shun*.

Finalmente, *Seiya*, *Hyoga*, *Shiryu*, *Shun* y *Saori* marchan hacia el Santuario de Atenas para enfrentarse al Gran Patriarca. Pero una vez allí, la flecha del Caballero de Sagita atraviesa el pecho de *Saori*. Sólo el Gran Patriarca puede salvarla, pero para llegar hasta él deben enfrentarse y vencer a los 12 Caballeros de Oro en menos de 12 horas. Pero éstos son



muy superiores a ellos y, como *Mu* de Aries les explica tras reparar sus armaduras, nunca podrán vencerles si no consiguen despertar el último poder, el Séptimo Sentido.

Esta parte contiene algunos de los más bellos enfrentamientos de toda la serie y termina con la derrota de *Saga* a manos de *Atenea*.

Kôri no kuni no Natassia

(Natasha del país del hielo)
Volumen 13.

Esta historia es exclusiva del manga y fue substituida por la **saga de Asgard** en el anime. Narra el encuentro entre *Hyoga* y los Guerreros Azules.

Saga de Asgard

Episodios 74 a 99.

Esta parte fue creada enteramente por la Toei debido al éxito de la segunda película y no se basa en el manga original. *Hilda* de Polaris, sacerdotisa de *Odin*, es poseída por el Anillo de los Nibelungos y pretende extender su



dominio a todo el mundo. Al dejar de rezar para que se mantenga el frío, el casquete polar se empieza a derretir e inundará gran parte del mundo. *Atenea* y los Caballeros de Bronce viajan a Asgard, donde *Atenea* usa sus poderes para evitar que el hielo se derrita, pero sólo podrá aguantar durante 12 horas. Los Caballeros de Bronce deben derrotar a los Guerreros Divinos de Asgard y llegar hasta *Hilda* antes de que la energía de *Atenea* se extinga. El final de la saga enlaza, gracias a la aparición de un General Marino, directamente con la siguiente parte, la...

Saga de Poseidón

Volúmenes 14 a 18, episodios 100 a 114.

Saori acude a la fiesta de cumpleaños del magnate *Julian Solo*, quien le pide matrimonio, pero ella lo rechaza. Entonces, *Julian* ve un brillo en un cabo cercano a su casa, donde encuentra a la sirena *Tethis*, quien le dice que es la reencarnación de *Poseidón* y le lleva a su palacio submarino. Pocos días después, el mundo se ve afectado por terribles lluvias e inundaciones. *Aldebarán* de Tauro se sacrifica para proteger a los



inconscientes Caballeros de Bronce del General Marino *Siren*, al que *Atenea* convence para que la acompañe al reino de *Poseidón*, donde descubre que éste y *Julian* son la misma persona (en el anime, *Atenea* es raptada por *Poseidón* después de liberar a *Hilda* del maleficio del Anillo de los Nibelungos). *Poseidón* pretende destruir el mundo por las aguas y *Atenea* se ofrece como sacrificio para retrasar la inundación total, siendo encerrada por *Poseidón* en la columna central de su templo submarino, que se inunda poco a poco con las aguas que deberían caer sobre el mundo. Los Caballeros de Bronce deben vencer a los 7 Generales Marinos y destruir primero las columnas que protegen el reino para poder destruir luego la columna central y salvar a *Atenea*.

Saga de Hades

Volúmenes 19 a 28.

La última y mejor, narra los combates contra *Hades* y sus Espectros. Esta saga jamás fue animada por problemas entre Toei y *Kurumada*.

A partir de este número, os iremos explicando esta parte en profundidad a razón de un volumen por mes. Preparaos, empieza la aventura ;)

Tenkai-hen - La historia nunca escrita

Aunque el manga termina con la derrota de *Hades*, la intención de *Masami Kurumada* no era esa. *Kurumada* tenía en mente otro capítulo, llamado **Tenkai-hen** (Capitulo del Cielo) donde los Santos de Bronce y *Atenea* se enfrentarían a *Zeus* y los dioses del Olimpo. Sin embargo, Shueisha no le permitió realizarlo, ya que quería que creara otra historia de éxito antes de dejarle continuar con *Saint Seiya*.

Algunos rumores dicen que *Kurumada* no ha renunciado al **Tenkai-hen** y que espera realizarlo en un futuro. El hecho de que en el CD "**Saint Seiya 1997 -Shonenki-**" apareciera un drama con los Caballeros de Bronce después de la **saga de Hades** (y, en consecuencia, sobreviviendo a ella) lanzó un montón de especulaciones. Pero no se ha oído nada más desde entonces...

Nota: Aprovecho para recordar que "Zodíaco" se puede escribir tanto así como "Zodiaco", las dos formas son válidas, pero hemos optado por la primera por estar más extendida en el mundillo.

Seiya, Caballero de Pegaso



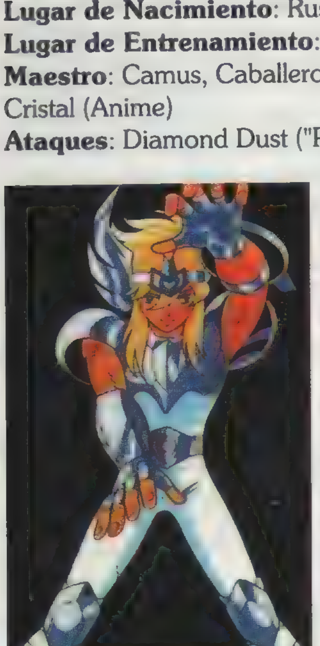


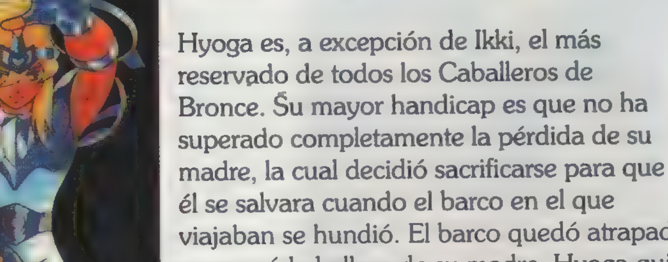
Significado del nombre: "Flecha de las Estrellas"
Edad: 13 años
Altura: 1, 65 m
Peso: 53 Kg
Fecha de Nacimiento: 1 de Diciembre (Sagitario)
Grupo Sanguíneo: B
Lugar de Nacimiento: Japón
Lugar de Entrenamiento: Santuario de Atenea (Grecia)
Maestro: Marin, Caballero de Plata del Águila
Ataques: Pegasus ryuseiken ("Meteoros de Pegaso"), Pegasus suiseiken ("Cometa de Pegaso"), Pegasus Rolling Crush.

Seiya es el protagonista principal de la serie. Tiene bastante genio y tiende a no pensar las cosas antes de hacerlas. Como buen protagonista, es quien acaba siempre en los combates finales, aunque necesita la ayuda de sus amigos para llegar hasta ahí. Aunque al principio su relación con Saori es muy tensa, al final es obvio que siente por ella algo más que respeto hacia la diosa que debe proteger.
Tiene una hermana mayor, Seika, de la que fue separado a la fuerza por la Fundación Kido y a la que intenta encontrar.
O bien: Es el típico enchufado que gana pase lo que pase y sufra lo que sufra; lo que le ha valido una generosa legión de detractores.

Hyoga, Caballero del Cisne

Significado del nombre: "Río de Hielo"
Edad: 14 años
Altura: 1, 72 m
Peso: 60 Kg
Fecha de Nacimiento: 23 de Enero (Acuario)
Grupo Sanguíneo: 0
Lugar de Nacimiento: Rusia
Lugar de Entrenamiento: Siberia
Maestro: Camus, Caballero de Oro de Acuario (Manga), Caballero de Cristal (Anime)
Ataques: Diamond Dust ("Polvo de Diamantes"), Aurora Thunder Attack ("Ataque del Trueno de la Aurora"), Aurora Execution ("Ejecución de la Aurora")



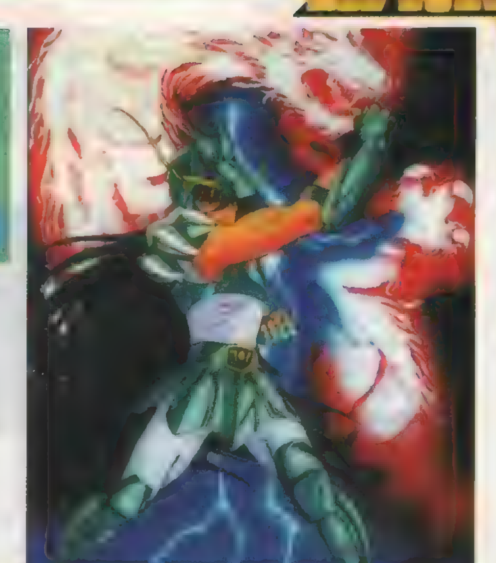


Hyoga es, a excepción de Ikki, el más reservado de todos los Caballeros de Bronce. Su mayor handicap es que no ha superado completamente la pérdida de su madre, la cual decidió sacrificarse para que él se salvara cuando el barco en el que viajaban se hundió. El barco quedó atrapado bajo el hielo eterno de Siberia, que conservó la belleza de su madre. Hyoga quiso convertirse en caballero para poder verla, ya que sólo un santo tiene el poder necesario para romper la gruesa capa de hielo que aprisiona el barco.
O bien: Es el único cristiano de la serie, cosa rara dado que todo se basa en dioses griegos. Viene a ser el guaperas creidillo del grupo.

Nota: El problema de espacio al que aludiamos en la editorial nos ha llevado a que sólo quepan los 5 protagonistas. Incluiremos el resto en futuros números, en la sección que dedicaremos a Saint Seiya y en la que también os iremos contando la Saga de Hades



Shiryu, Caballero del Dragón



Significado del nombre: "Dragón Púrpura"
Edad: 14 años
Altura: 1, 72 m
Peso: 53 Kg
Fecha de Nacimiento: 4 de Octubre (Libra)
Grupo Sanguíneo: A
Lugar de Nacimiento: Japón
Lugar de Entrenamiento: Picos de Rozan (China)
Maestro: Dohko, Caballero de Oro de Libra
Ataques: Rozan Shou ryû ha ("Dragón Ascendente de Rozan", aquí "Cólera del Dragón"), Rozan kou ryû ha, Rozan Ryuu Hi Shou, Excalibur

Shiryu es siempre el más calmado y reflexivo del grupo, no dudando en sacrificar su vida si la situación lo requiere. Fue entrenado por el viejo maestro Dohko (quien más tarde se descubriría que era al Caballero de Oro de Libra) y para ganar su armadura tuvo que hacer que la cascada de Rozan fluyera hacia el cielo. Su novia (más o menos) es Shunrei, una niña que fue abandonada cuando era un bebé y que el Maestro Dohko crió como si fuera su propia hija.

O bien: Es el estereotipo de personaje que siempre lo sabe todo y siempre tiene la respuesta adecuada. Además, su larga melena y su tendencia al exhibicionismo le ha ganado el título de personaje preferido por el público femenino.

Shun, Caballero de Andromeda





Significado del nombre: "Centelleo"
Edad: 13 años
Altura: 1, 65 m
Peso: 51 Kg
Fecha de Nacimiento: 9 de Septiembre (Virgo)
Grupo Sanguíneo: A
Lugar de Nacimiento: Japón
Lugar de Entrenamiento: Isla de Andrómeda
Maestro: Albiore, Caballero de Plata de Cefeo
Ataques: Thunder Wave ("Onda del Trueno"), Nebula Chain ("Cadena Nebular"), Nebula Storm ("Tormenta nebular"), Nebula Stream ("Torrente Nebular")

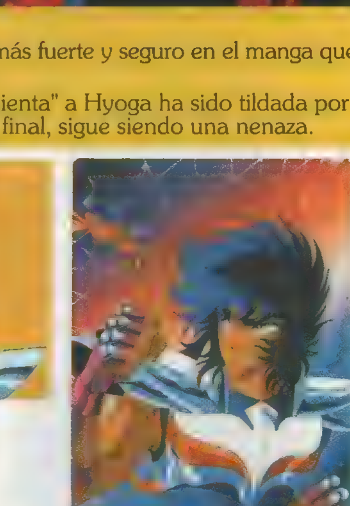
Shun es, junto a Seiya, el más joven de todos y aparenta ser el más débil, cosa que luego se demuestra que no es cierta. De pequeño, Shun lloraba y se hacía daño con facilidad, por lo que los demás se metían con él y su hermano mayor Ikki tenía que estar siempre defendiéndolo.

No le gusta combatir, pero no lo rehuye. Su cadena es su arma principal, tanto en defensa como en ataque, pero como demuestra más adelante, no es ni mucho menos su única arma, como los demás creían, siendo el ataque con su cosmos más poderoso que ésta. Shun es más fuerte y seguro en el manga que en el anime.

O bien: Llorón y debilucho, hasta su armadura tiene forma de mujer. y la escena en la que "calienta" a Hyoga ha sido tildada por muchos de yaoi (o incluso de hentai, según se mire). Por mucho poder que demuestre tener al final, sigue siendo una nenaza.



Ikki, Caballero del Fénix



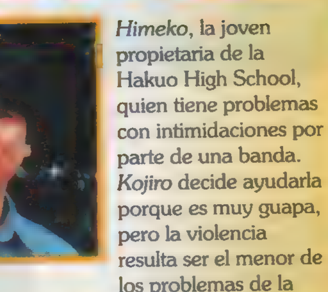
Significado del nombre: "El que brilla"
Edad: 15 años
Altura: 1,75 m
Peso: 62 kg
Fecha de Nacimiento: 15 de Agosto (Leo)
Grupo Sanguíneo: AB
Lugar de Nacimiento: Japón
Lugar de Entrenamiento: Isla de la Reina de la Muerte
Maestro: Caballero Negro Guilty
Ataques: Phoenix Gen Ma Ken ("Ilusion Diabólica"), Hou Yoku Ten Shou ("Fénix Volador")

Es el hermano mayor de Shun y el que peor lo ha pasado de todos. Su brutal entrenamiento en la Isla de la Reina de la Muerte (donde fue tomando el lugar de Shun) le hicieron cambiar completamente, hasta el punto de atacar a sus compañeros durante el Torneo Galáctico. Después de sacrificarse para salvarlos, resucitó para salvar a su hermano. Es el más solitario, duro e introvertido de todos debido a su pasado, pero siempre aparece para ayudarles. Es también seguramente el más poderoso de los Caballeros de Bronce.

O bien: Es el clásico "malo-bueno", que empieza siendo malo pero se reconvierte a protagonista, aunque siempre guardando las distancias y conservando ese toque a "malo" que hace que sea uno de los personajes más aclamados.

MASAMI KURUMADA

Masami Kurumada debutó en 1974 con **Otokoraku**, la historia de un joven adolescente. Sin embargo, su primer gran éxito fue 3 años después, con **Ring ni Kakeru**, la cual ya marcaría algunos de los rasgos de sus posteriores éxitos. Publicó en exclusiva para Shueisha (en su revista Shonen Jump) hasta 1994. Publicó todavía una obra como freelance en el Super Jump antes de marcharse a Kadokawa Shoten, donde publica su actual éxito, **B't X**.



Aunque su estilo ha evolucionado significativamente durante su larga carrera como profesional, sigue estando más cercano al manga clásico, sobre todo en los rostros, más que a los estilos que triunfan actualmente.

Una cosa sí es cierta: nunca tendréis problemas para descubrir a los protagonistas de sus mangas. Todos (excepto dos) parecen gemelos de *Seiya*.



Otokoraku
Aparecida en 1974, duró 3 volúmenes. Cuenta los problemas de un joven adolescente.

Ring ni Kakeru (Desafío en el ring)
Son 25 volúmenes publicados en el Shonen Jump de 1977 a 1981. Claro homenaje al "**Ashita no Joe**" de *Tetsuya Chiba*, esta obra es, en sus dos ediciones, original y revisada, uno de los mayores éxitos de la historia de Shueisha y una de las obras que crearon el popular estilo Jump.

Es la historia de un joven boxeador quien gracias a su esfuerzo y coraje consigue llegar a lo más alto. Aquí vemos ya algunos de sus elementos preferidos: la unión de diversos boxeadores en equipos para luchar contra otros equipos por el destino del mundo, personajes inspirados en la mitología griega o el concepto de que el coraje permite realizar milagros.

Fuma no Kojiro (Kojiro del Clan Fuma [Fuma significa a su vez "Viento Diabolico"])
Publicado en el Shonen Jump de Shueisha entre 1982 y 1983, alcanzó 10 volúmenes y es el precedente más obvio de **Saint Seiya**.

Es la historia de 5 chicos que son la reencarnación de espíritus elementales. El protagonista, *Kojiro*, recibe una carta de *Himeko*, la joven propietaria de la Hakuo High School, quien tiene problemas con intimidaciones por parte de una banda. *Kojiro* decide ayudarla porque es muy guapa, pero la violencia resulta ser el menor de los problemas de la escuela. Un clan rival está preparando un golpe y *Kojiro* debe enfrentarse a *Nibu*, uno de sus campeones. Mientras tanto llega otro rival, *Oscar Musashi*, y en un lejano hospital una niña se despierta y grita que la tormenta se avecina. La pelea entre clanes en la escuela es sólo una tapadera de los intentos de los poderes diabólicos de hacerse con el control de diez espadas mágicas que determinarán la balanza de poder en el universo. *Kojiro* y sus compañeros deberán evitarlo.

Fuma no Kojiro fue adaptado al anime en forma de 3 series de OVAs entre 1989 y 1992:
· **Fuma no Kojiro** - OVA de 6 episodios (1989)
· **Fuma no Kojiro Seiken Sensho Hen** *(Capitulo de la Guerra de la Espada Sagrada)* - OVA de 6 episodios (1990)
· **Fuma no Kojiro Kanketsuhen: Fuma Hanranken** *(Capitulo Final: la revuelta del Clan Fuma)* - 1 OVA (1992).





Otokozaka
Es una historia basada en "Sui Ko Den" (*El margen del agua*), unas famosas novelas chinas donde 108 héroes nacidos bajo la protección de unas estrellas se rebelan contra la dinastía corrupta. Es un adaptación muy libre: *Kurumada* extrajo el espíritu de la serie y dejó los personajes. Fueron 2 volúmenes publicados en 1984.

Cuando las bandas juveniles de Chicago empiezan a invadir Japón, dos chicos se enfrentan a ellas: *Jingi Kikukawa* y *Shou Takajima*. Al principio, *Shou* gobernaba la mitad oeste de Japón, mientras que *Jingi* era sólo un pendenciero. *Jingi* se encuentra con el misterioso *Kenka-Oni* (*Demonio Peleón*) y aprende el secreto del kenka (*pelea*). *Shou* visita América para unirse a un congreso internacional de bandas juveniles y derrota al jefe del las bandas de Chicago, mientras *Jingi* derrota al "ejército" de las mismas, encontrando buenos amigos de paso. El manga se termina justo antes de que se encuentre con *Kamui*, el misterioso jefe de Hokkaido.

Saint Seiya
Indiscutiblemente, su mayor éxito tanto en Japón como a nivel internacional. Fueron 28 volúmenes publicados en el Shonen Jump de Shueisha entre diciembre de 1985 y diciembre de 1991. Fue su primera obra en ser animada, con una serie de TV de 114 capítulos y 4 películas.

Silent Knight Shô
Su primer trabajo después de **Saint Seiya**, duro tan sólo 2 volúmenes y se publicó en el Shonen Jump de Shueisha en 1993, terminando de forma bastante abrupta.

La historia comienza cuando *Shô*, de trece años de edad, y su halcón *Pii* se encuentran rodeados por los miembros de una banda, que están dispuestos a darles la mayor paliza de su vida. Entonces una misteriosa energía surge del cuerpo de *Shô* y derrota a sus enemigos. Luego se da cuenta de que ha aparecido sobre su pecho un tatuaje en forma de pájaro. Poco después encuentra a un hada, *Shirin*, desmayada sobre unas margaritas en los jardines del instituto, quien le explicará que es un caballero de la justicia y el silencio que tiene la misión de proteger la Tierra de la organización conocida como Nueva Sociedad.







Raimei no Zaji (Zaji del trueno)

Fue un único volumen publicado en el Shonen Jump de Shueisha en 1994 y fue también la última obra que *Kurumada* publicó trabajando para Shueisha.

Zaji, un chico con una cicatriz de color rojo sangre en forma de rayo en su espalda, se escapa de "el Hogar" para encontrar a alguien. Habiendo crecido y habiendo sido educado, entrenado y probablemente modificado por "el Hogar" como un Primer Soldado, estos envían a sus Primeros Soldados para eliminarle. Luchan con un poder que es otorgado por "el hogar", pero *Zaji* los vence sin poderes "otorgados". *Zaji* asiste al instituto y tiene una especie de novia, *Akina*.

No tiene un final claro y parece que quedó interrumpida por la marcha de *Kurumada* de Shueisha.

Akaneiro no Kaze (Huracán rojo)

Kurumada publicó esta obra como freelance en el Super Jump, la revista adulta de Shueisha. Es una historia ambientada en el Japón feudal, muy diferente a su estilo habitual.

Toshisou Hijikata y *Soushi Okita* son dos amigos y maestros del kendo, pero son muy distintos en carácter. Un día los hombres del bandido *Horiuchi Dojo* atacan su ciudad, saqueándola y asesinando a sus habitantes. Ellos no estaban y, cuando llegan, *Soushi* encuentra a *Mizuki*, la chica que ama, agonizando en el suelo. Ella le cuenta lo que ha pasado y, antes de morir, le regala un kimono que estaba cosiendo para él. *Soushi*, lleno de ira, intentará vengarla.

Aoi no tori shinwa (El mito del pájaro azul)

Una historia sobre el béisbol, publicada por Kadokawa Shoten.

Evil Crusher Mashitsu

Lo siento pero desconozco el argumento de esta serie, aunque parece relacionada de nuevo con seres sobrenaturales y, por una vez, el protagonista no se parece a *Seiya*.

Shin Samurai Showdown (El verdadero Samurai Showdown)

Adaptación al manga del popular videojuego.

B't X

Su segunda obra de más éxito, aunque lejos de **Saint Seiya**. Se publicó en la revista Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten desde 1994 y acabó en el numero de febrero (que salió a la venta el día de Navidad... cosas de los japoneses: las revistas salen a la venta mes y pico antes que la fecha de portada). Han sido 16 volúmenes. Fue adaptada al anime por Tokyo Movie Shinsha en forma de serie TV de 25 episodios que no tuvo excesivo éxito, pero sí suficiente para generar una continuación en forma de serie de OVAs llamada **B't X Neo**, cuyo primer episodio salió a la venta el 21 de enero del 98. Ha generado asimismo diversos CDs y merchandise, como figuras, rami cards o shitajikis.

El protagonista es *Teppei Takamiya*, de 14 años. *Teppei* se separó de su hermano, *Kôtarô*, hace 5 años cuando éste marchó a estudiar a Berlín. Se reencuentra con él en la feria Mecha Topia, donde le salva de un robot que quería asesinarlo, pero no puede evitar que sea secuestrado por el *Comandante Aramis*. *Teppei* lo persigue, y durante su pelea con el teniente *Metalface* su sangre resucita al legendario *B't X* quien, al principio, no le reconoce y le ataca. *X* pertenecía a *Karen*, la mujer que *Teppei* ayudó y quien le salvó la vida con una transfusión de sangre, enseñándole luego a combatir. Finalmente, *X* acepta a *Teppei* como su nuevo "donante" (los B't son maquinas con cerebro y sangre en lugar de aceite. Un B't esta estrechamente ligado al humano que le da su sangre para vivir: el "donante").

Juntos se dirigirán a Elia para salvar a *Kôtarô*, enfrentándose a todos los rivales que Elia pondrá en su camino y ganando también aliados.

Norma Comics empezó a editarla en España, pero la cosa no duró.



Burning Blood - Masami Kurumada 23th Anniversary Illustrated Collection



Aparecido en 1996, es el libro de ilustraciones de *Masami Kurumada* publicado por Kadokawa Shoten, que recoge las mejores ilustraciones a color de todas sus obras a lo largo de sus primeros 23 años de carrera. Incluye ilustraciones de **B't X**, **Ring ni Kakeru**, **Fuma no Kojiro**, **Otokozaka**, **Raimei no Zaji**, **Saint Seiya**, **Aoi no tori shinwa**, **Silent Knight Shô**, **Akaneiro no Kaze**, **Shin Samurai Showdown** y **Evil Crusher Mashitsu**, por este orden.

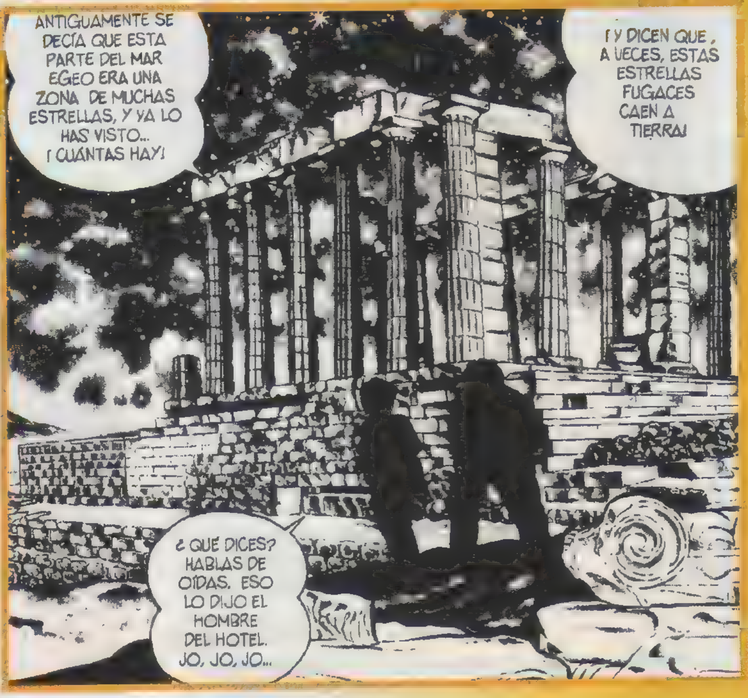


No sólo de tortas vive el caballero

Bien, en primer lugar, una advertencia: El siguiente artículo NO es un artículo típico, sino que intentar echar una mirada más allá de las primeras impresiones que genera el manga de **Saint Seiya**, y tratará de interpretar y conocer las referencias mitológicas y artísticas que encierra la colección. Evidentemente, a grandes rasgos, porque no el tiempo ni el espacio permiten milagros, pero puede que así miréis el manga con otros ojos.

En el principio, ubiquemos el campo de acción: En Grecia. Luego van bajo el mar, y a los infiernos, pero eso va después. En el número uno ya encontramos la primera sorpresa: Unos turistas van apaciblemente por Grecia cuando casi les cae un chavalín encima. Pues esos turistas pasan por delante de un templo del orden dórico. En primer plano vemos el remate de un capitel de orden jónico. Aunque no os lo creáis, en 1999, esos capiteles seguían tirados en la Acrópolis de Atenas, lugar donde se desarrolla la escena. El templo parece ser, por tanto, el *Partenón*, aunque ahora esta más reconstruido. Por eso, a lo mejor, es una adaptación libre de *Kurumada*, puesto que creo que desde siempre tuvo las metopas y parte del frontón... sí, el triángulo donde van las figuras en el frente de los templos. El Partenón fue erigido hacia el 448-447 a.E., y se prolongaría hasta el 406 a.E, y cerca de él se construyó el *Erecteion*, con el famoso *Pórtico de las Cariátides*, que aparece un par de páginas más adelante.

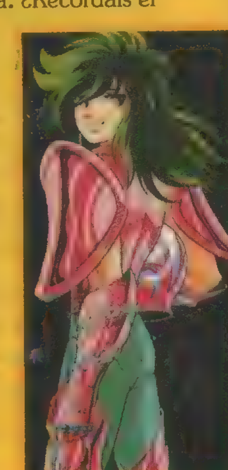
Seiya es el caballero de Pegaso. *Pegaso* era el caballo alado griego que aparece en varios ciclos mitológicos, como el de *Perseo* y el de *Belerofonte*. *Pegaso* habría nacido al cortar la cabeza



de *Medusa*, una de las *Górgonas*, la que convertía en piedra aquello que miraba (figura que, por cierto, se adaptó en la serie para otro caballero). *Pegaso*, al nacer, voló al Olimpo, donde se pondría al servicio de *Zeus* (el dios supremo, el *Júpiter* romano). *Marin* representa el *águila*. El águila es, curiosamente, el animal de *Zeus*, jefe del Olimpo, con diversas atribuciones.

Después ya nos metemos en harina. Como dice el manga, ciertamente *Atenea* (la *Minerva* romana) nació de la cabeza de su padre, y se le considera una divinidad, por tanto, que bascula entre lo masculino y lo femenino, ya que siempre intentó, además, mantenerse al margen de los líos amorosos del Olimpo. Ciertamente era la diosa de la guerra, pero de la guerra justa y meditada. El dios de la guerra sangrienta e indiscriminada era Ares (*NdL: No quiero demasiados chistes fáciles*). *Atenea* también protegía las artes junto con *Apolo*, protegía a las tejedoras, y se le considera la diosa por antonomasia de la cultura, la rectitud y el saber. La representación que aparece en el número uno existe, se denomina *Atenea Varvakeion*, y es una copia romana del supuesto original que el escultor *Fidias* haría para el *Partenón* hacia el 448 a.E. El *Partenón* estaba consagrado a esta diosa, protectora de Atenas, ciudad que llevaba su nombre, y la estatua original no se conserva, pero mediría 11 metros de alto, y estaría realizada a base de oro y marfil. En una mano porta su escudo, con la lucha de las amazonas tallada por la parte exterior y, en la cara interior, una lucha de gigantes (amazonamaquia y gigantomaquia). En el casco lleva dos pegasos y una esfinge en el centro, y la figura que porta en la otra mano es la diosa *Niké*, la victoria, que en original sería más grande que una persona. Por cierto, en el manga, la figura está invertida, por el paso de la edición japonesa a la española. El escudo lo lleva en la izquierda en la figura original. Y la historia de los guerreros de *Atenea*... Parece totalmente inventada.

Otra referencia: Nuestro querido caballero de Andrómeda. ¿Recordáis el episodio de la chica atada con unas cadenas? Pues la leyenda es parecida. La madre de *Andrómeda*, *Casiopea*, se creía más guapa que las *Nereidas*, las ninfas del mar (para entendernos) y *Poseidón*, dios del mar, envió un monstruo a la tierra para vengar la afrenta. Así que se decidió atar a *Andrómeda* a una roca





para aplacar la ira del bicho, pero pasaba *Perseo* por ahí (sí, el que mató a *Medusa*) y mató al monstruo, la salvó, se casaron y fueron felices.

Zeus era un mujeriego. *Hera*, su mujer, tenía mas cuernos que el *Minotauro*, el del laberinto, y una de las ocupaciones favoritas de *Zeus* era adquirir formas diferentes para cortejar a sus amantes, es decir, metamorfosearse. Y el cisne fue al animal que escogió para acercarse a *Leda*, una jovencita que, inexplicablemente, comenzó a tener tendencias zoófilas. ¬__¬U

¿Y el *Fénix*? *Fénix* es nombre de varón, pero la acepción más conocida es aquella del animal originario de Etiopía, cuyo aspecto es similar al de un águila, pero con el plumaje de colores. Muere y renace de sus cenizas, cada 500, 1461 ó 12954 años, según versiones. Uno de los colores que ostentaba este ave era el rojo de fuego, y además, en Egipto, se le relacionaba con el culto al sol, lo que puede explicar la afición de este caballero por las llamas (bueno, y lo de la ceniza también…).



Por cierto, las construcciones que salen con motivo de la Lucha de las Doce Casas, y el templo del final, no las busquéis, porque no existen, pero son adaptaciones de edificios y estilos griegos. Los caballeros de oro ostentan cada uno atributos de sus signos zodiacales, que a su vez se relacionan con constelaciones. No entraremos en ello porque es demasiado largo y complejo.

Demos un salto: la **saga de Poseidón**. *Poseidón* (o *Posidón*) se basa en el enfrentamiento del dios del mar con *Atenea*. Esta lucha tuvo lugar cuando ambas deidades se disputaban quién protegería la ciudad de Atenas, y *Poseidon*, de un golpe de tridente, hizo surgir un lago salado en la Acrópolis. *Atenea* hizo brotar un olivo, y doce dioses, elegidos como árbitros, le dieron el poder sobre el Ática a ella. La morada de *Poseidón* estaba, efectivamente, en el mar. Los templos que parecen en el manga son del orden jónico (aunque las garras son un detalle añadido).

Y como no nos podemos parar, pues vamos más bajo que el fondo del mar… Al infierno. En el reino del *Hades*, la vida eterna esperaba a los mortales, rodeados de castigos en relación con sus faltas cometidas en vida, o condenados a vagar, siendo almas en pena. *Caronte* es el barquero que conducía las almas a través de la laguna Estigia hasta el Hades (el dios y el lugar comparten nombre) mismamente. Había que pagarle con una moneda, de ahí que a los difuntos se les enterrase con calderilla (todo un complejo ritual). También aparecen figuras como *Cerbero*, el perro de tres cabezas que custodiaba las puertas del infierno, y también están *Orfeo y Eurídice*. *Orfeo* fue a los infiernos a rescatar a su amada muerta, pero no cumplió la promesa de no mirar hacia atrás al abandonar el Hades, y *Eurídice* se convirtió en piedra, perdiéndola para siempre. Y *Pandora*, mujer dotada con todo tipo de dones, pero con la carga de la mentira y la falacia. Aquí aparece como aliada de *Hades*, pero la leyenda fue así: *Prometeo* robó el fuego a los dioses, así que *Zeus* se cabreó mucho, mucho, y preparó a *Pandora*, que se casó con el hermano de *Prometeo, Epimeteo* (cuyo nombre significa: "pienso después de actuar" (*NdL: Normal, si se casó es que antes desde luego no pensaba...*)). *Pandora* tenía una jarra que no debía abrir. Pero, curiosilla ella, abrió la jarra, que contenía todos los males del mundo y que, libres, camparon a sus anchas. Otra versión dice que la jarra contenía todos los bienes del mundo, pero que al abrirla se escaparon y volvieron con los dioses en vez de quedarse con los humanos. Y no tengo sitio para más, así que os paso el turno a vosotros.

Ozaki

MERCHANDISE

Como cualquier serie de éxito, **Saint Seiya** generó bastante merchandise en su momento, aunque entonces la cosa no era tan bestia como ahora. Debido al tiempo que ha pasado, las cosas son muy difíciles de conseguir ahora, aunque algunas han llegado incluso hasta aquí.

Figuras articuladas

Lo más conocido, puesto que Bandai las distribuyó profusamente en Europa. Aunque, curiosamente, no distribuyó la colección completa en ningún país ni las mismas en todos los países. Algunas figuras no fueron distribuidas fuera de Japón.
La colección completa consta de 61 figuras:
Caballeros de Atenea:



Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki: tres series, una con la primera armadura, otra con la segunda y otra con las armaduras en versión de oro (15 en total)
· Caballeros del acero (3)
· Caballeros negros: dos series, una con la primera armadura y otra con la segunda (aunque ésta no exista ni en manga ni en anime (10 en total))
· Marin
· Caballeros de Oro: uno de cada, más una especial con la primera versión de la armadura de Sagitario (13 en total)
· El Gran Patriarca
Asgard: los 8 Guerreros Divinos más la armadura de Odin.
Poseidón: los 7 Generales Marinos, más Julian Solo/Poseidón y la sirena Tethis.
También apareció un Coliseo de plástico montable.



Maquetas

Aparte de los anteriores, aparecieron también diversas figuras y maquetas. *Seiya* con la armadura nueva, *Hyoga* con la original, *Saga*, *Shaka*, *Milo*, *Shura*, *Camus*, *Atenea*, *Sid* de Mizar, *Hagen* de Merath, *Sigfried* de Dobe, *Hilda* de Polaris y *Orfeo* (personaje de la saga de Hades) son de las que tengo conocimiento.



SDs

Son las figuras que aparecieron más recientemente. El set completo incluye a *Seiya*, *Hyoga*, *Shiryu*, *Shun* e *Ikki* con las armaduras nuevas, *Atenea*, *Kiki*, los 12 Caballeros de Oro, *Pandora* (Hades) y *Camus*, *Shura*, *Afrodita*, *Deathmask* y *Saga* como Espectros durante la saga de Hades.

Cartas

Existen al menos cuatro series. La primera, aparecida en el 86, cubre la saga del Santuario. Otras dos cubren, respectivamente, las de Asgard y Poseidón. Todas tenían cartas brillantes al principio.
Finalmente, en 1991, apareció una de la parodia en SD "Saint Paradise".
Tiene dos partes, la segunda de las cuales apareció en el 92.
Todas han sido editadas por Bandai.

Cromos

Aunque en Japón también apareció una colección de cromos en su momento, las más conocidas son las dos editadas aquí, y en algún otro lugar de Europa. La primera, de la mano de Aston, cubría la tercera película (pero que fue la primera que se vio aquí) y fue confusa en su momento porque se editó antes que la mencionada película fuera emitida por primera vez.
La segunda apareció de la mano de Panini y cubría desde el comienzo de la serie hasta la lucha con los Caballeros Negros.

Rami Cards y Shitajikis

Hay varias series, aparecidas a partir de 1987. Son difíciles de pillar pero en algunos salones del tema han aparecido algunas.

Láser Discs

Solamente existen láser discs de las cuatro películas, no de la serie de TV.

Vídeo CDs

Existen y se pueden encontrar por Internet, pero son piratas, de Hong-Kong y Taiwán. No existe versión oficial japonesa en ese formato y dudo que la saquen. Si llegan a sacar algo (y les está dando por sacar muchas series) será en DVD (terooooo).

Videojuegos

(Gracias a *Vander* por su ayuda en esta parte del artículo). Existen tres videojuegos de **Saint Seiya**, dos para la NES y uno para Gameboy, el primero de los cuales llegó a salir en Europa. Todos ellos aparecieron a finales de los 80.

El primero, "*Saint Seiya Ougon Densetsu*" (*La leyenda de oro*), comienza con el Torneo Galáctico. El jugador debe llevar a *Seiya* hasta el estadio y allí luchar uno tras otro con los demás caballeros por turnos. Luego continúa con el guión de la serie de televisión (caballeros negros, de plata, etc) hasta llegar a los combates en el Santuario. El juego era sencillo, en plan arcade, y los gráficos eran lo habitual para la NES, pobres y poco detallados. Su jugabilidad era bastante baja debido a que el sistema de combate era demasiado complicado.

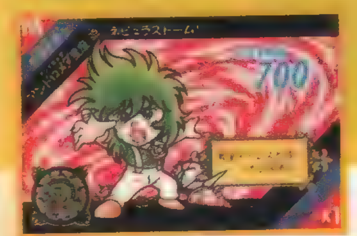
El segundo, "**Saint Seiya Ougon Densetsu Kanketsu hen**" (*La leyenda de oro, final)*, también para NES, abarca sólo los combates de las doce casas del Santuario. En este puedes escoger entre *Seiya*, *Hyoga*, *Shiryu* o *Shun*. El juego en general es muy parecido al primero.

Finalmente, el de Gameboy está basado en Saint Paradise y es, en consecuencia, de SuperDeformeds. Es un RPG que empieza cuando *Ikki* roba la armadura de oro y continúa hasta los combates contra los *Generales Marinos de Poseidón*. La jugabilidad es alta si conoces este tipo de juegos, aunque tiene bastantes menús, y es muy adictivo.

Si queréis probarlos vosotros mismos, os podéis bajar las Roms de esta pagina: *members.tripod.com/~howai23/index.html*

Y más...

Camisetas, pósters, pósters de tela, postales, magnets, portadas de cassetes, puzzles, toallas, cubiertos, servilletas, tarjetas telefónicas, relojes, despertadores, tazas, pegatinas, plumieres, cajas para comida, caretas, caramelos, gomas de borrar, monederos, un puño de Pegaso electrónico y prácticamente cualquier cosa que os podáis imaginar y más.



Yaoi



Si os leísteis el artículo del mes pasado, ya sabréis que **Saint Seiya** fue una de las series estrella del fenómeno de los dojinshis yaoi. En su momento llegaron a producirse centenares, quizás miles, de estos dojinshis que a estas alturas son ya casi imposibles de conseguir, aun en el mismo Japón y en tiendas de segunda mano.

Con tanto chico guapo (en la versión anime sobre todo...) suelto, entre caballeros de bronce, plata y oro, guerreros divinos y generales marinos, **Saint Seiya** prácticamente llamaba a gritos al yaoi. En los dojinshis se podían encontrar todas las parejas y combinaciones que os podáis imaginar (y seguramente varias de las que no) pero las preferidas eran *Ikki/Hyoga* (fuego y hielo, opuestos que se atraen) e *Ikki/Shun* (y que nadie se me escandalice por esta... recordad que, según el manga, TODOS son hermanos, así que... ¡INCESTO RULEZZZ!).





Los estilos también variaban mucho, desde los que se parecían extraordinariamente al manga original, pasando por otros completamente shojo, hasta algunos que, la verdad, tenías dificultades para saber quién era quién.

Como la mayoría de los dojinshis japoneses, tenían una calidad de impresión y edición envidiable. Había tanto números individuales de una sola autora como tomos más gruesos que recogían historias de varias. Algunos lo hacían por temas, en otros te encontrabas cosas de lo más variadas.

Aún recuerdo cuando, hará unos cuantos salones, aparecieron algunos por aquí, de la mano de una tienda japonesa que ya no viene. Causaron sensación y desaparecieron en un abrir y cerrar de ojos (ya me hubiera gustado a mí pillar más de los que pude... en fin...).

Aunque para ilustrar este artículo me han pedido imágenes "jugosas" (palabras textuales del jefe (*NdL: Es para tener contentas a las chicas, no vayáis a pensar (gonzo, como te atrevas a recordar ahora lo del sobeteo nalgar la liamos)*)), los dojinshis no se reducen a eso. Desde historias cómicas, a románticas o verdaderos dramones, hay un amplio abanico de posibilidades que fueron exploradas por las autoras de estos dojinshis.

Lady Andrómeda

Añadido lazareño: No olvidemos que **Saint Seiya** tiene yaoi incluso en su versión "para todos los públicos", porque seguro que todos recordáis el capítulo en el que *Shun* se queda a "dar calor" a *Hyoga*. No sé vosotros, pero yo si alguien tan mariposón como *Shun* me dice que me va a dar calor pienso muy pero que muy mal (porque si es *Ikki* quien dice que me va a calentar entiendo que me va a partir la cara, pero el nenaza de *Shun*...). Vamos, que yo personalmente me fijé en los episodios posteriores *Hyoga* andaba como si viniera de montar a caballo, no sé si me entendéis... Y encima estando inconsciente, ¡este *Shun* va a resultar que es todo un necrófilo!

eikju:戦士





SAINT SEIYA . HADES

Unas notas antes de empezar: en la versión original japonesa, los "Caballeros" son llamados "Santos". Esta denominación se cambió en las versiones europeas para evitar confusiones. Para no liaros, en estos resúmenes usaremos la denominación "Caballeros", pero me ha parecido oportuno comentarlo. Asimismo, las armaduras se llaman "Cloth" (sí, en inglés) en la versión original, representado por kanjis que significan "ropa sagrada". Nota final: Estos resúmenes dan por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón.

Volumen 19 - Fukkasu! Hades hyakuhachi no masei

1 - Fukkasu! Hades hyakuhachi no masei *(¡Resurrección! Las 108 estrellas diabólicas de Hades)*

China. Picos de Rozan.

El Viejo Maestro siente que lo que ha estado esperando durante 243 años está a punto de ocurrir. A unos 100 Km. al oeste de allí, se está alzando la torre donde *Atenea* encerró al mal después de la última guerra sagrada. Ha llegado el momento de que el sello de *Atenea* pierda su poder y desaparezca. Y entonces las 108 estrellas diabólicas de *Hades* resucitarán del corazón de la oscuridad.

Pero mientras *Atenea* tenga a sus Caballeros para protegerla, *Hades* nunca triunfará. La nueva guerra acaba de empezar.

Grecia. Santuario de Atenas.

Noche.

Ichi (Caballero de la Hidra) y *Nachi* (Caballero del Lobo) están de ronda por el Santuario, regañando a los guardias que se quedan dormidos. *Ichi* le pregunta a su compañero por *Atenea*.

"Está descansando en las habitaciones del Patriarca en la cima de los 12 templos. Está agotada después de la batalla contra *Poseidón*", contesta *Nachi*.

Mientras, los guardias ven una sombra acercarse.

En la habitación de *Atenea*, un hombre encapuchado la despierta, ella lo reconoce: *Hades*. Él le corta la cabeza con una guadaña.

En China, el Viejo Maestro lo nota y comprende qué eso es lo que va a ocurrir.

Ichi y *Nachi* oyen un grito procedente del lugar donde estaban los guardias y los encuentran inconscientes y heridos. Hay un hombre encapuchado al que atacan, pero no logran alcanzarlo. Aparecen más encapuchados y *Jabu* (Unicornio) arremete contra ellos con su ataque especial. Pero las capas caen al suelo, vacías, y se preguntan si lo han soñado.

En el Templo de Aries aparece otro encapuchado, al que *Mu* reconoce. El Espectro ordena a *Mu* arrodillarse y éste, sorprendentemente, obedece. Pero cuando le ordena que le traiga la cabeza de *Atenea*, *Mu* se resiste. Entonces aparecen otros dos Espectros.

Mientras, en el cementerio del Santuario, *Shaina* y dos guardias comprueban que las tumbas están vacías, aunque parece que han sido abiertas desde el interior. *Shaina* sabe que sólo una persona puede hacer eso: aquel que representa a La Muerte.

Templo de Aries.

Los dos nuevos Espectros son, en realidad, *Afrodita* (Piscis) y *Máscara de la Muerte* (Cáncer), los cuales han jurado lealtad a *Hades* a cambio de una nueva vida. Se quitan las capas, revelando sus armaduras, que son iguales a las de oro pero más oscuras. *Máscara de la Muerte* le explica a *Mu* que las Armaduras de los Espectros de *Hades* se llaman "Surplice" ("sobrepelliz", representado por eso con los kanjis de "ropa oscura").

Afrodita y *Máscara de la Muerte* atacan a *Mu*, pero sus ataques se reflejan y rebotan en el "Cristal Wall" de éste.

En China, el Viejo Maestro le explica a *Shunrei* que debe abandonar Rozan. Ha decidido ir a enfrentarse él mismo a los Espectros en lugar de pedir ayuda a los Caballeros de Bronce porque cree que, después de lo que han luchado, se han ganado el derecho a vivir como chicos normales. Se marcha después desearle a *Shunrei* que sea feliz con *Shiryu*.

Templo de Aries.

El Espectro ordena a *Mu* que quite su "Cristal Wall", pero *Mu* vacila; la rompe él mismo y ordena a *Afrodita* y *Máscara de la Muerte* que le traigan la cabeza de *Atenea*.

Mu se niega a dejarles pasar. *Máscara de la Muerte* ataca, pero *Mu* le dice que su misión es proteger el Templo de Aries de los enemigos. *Máscara de la Muerte* se dispone a usar un golpe fatal.

Pero alguien lo golpea a él antes.

2 Doukoku! Chi no namida *(¡Lamento! Lágrimas de sangre)*

Ese alguien es *Seiya*, que le pregunta a *Mu* por qué no se ha deshecho de esos tipos. Es entonces cuando los reconoce y pregunta a *Mu* si son fantasmas, pero éste le explica que no, que han resucitado como Espectros de *Hades*.

Mu le cuenta que, previendo el retorno de *Hades*, *Atenea* y los Caballeros de Oro se han reunido en el Santuario. Razón por la cual los Caballeros de Oro no pudieron ir a ayudarles durante la batalla contra *Poseidón*, ya que debían quedarse a proteger el

Santuario.

Mu le pregunta qué hace él aquí, y *Seiya* dice que había venido a ver a *Marin*. *Mu* le pide que se vaya de inmediato.

Mientras...

En China, *Shiryu* descubre que su maestro ha desaparecido y quiere ir al Santuario a descubrir lo que pasa, pero *Shunrei* no quiere dejarle marchar.

En Siberia occidental, *Hyoga* medita cerca de la tumba de su madre cuando siente un Cosmos extraño en la dirección del Santuario.

En la mansión Kido de Tokio, *Shun* está pensando en su hermano *Ikki* y en *Seiya*, cuando siente el extraño Cosmos proveniente del Santuario. Pero *Tatsumi* le dice que él y los demás Caballeros de Bronce no deben acercase al Santuario porque si lo hacen morirán.

Templo de Aries.

Seiya está conmocionado por la revelación de *Mu*: *Atenea* ha ordenado a los Caballeros de Oro matar a los Caballeros de Bronce si no abandonan el Santuario. *Seiya* quiere ver a *Atenea* pero *Mu* le ataca, y *Máscara de la Muerte* aprovecha para golpearle también. Cuando va a darle una patada, *Seiya* le coge el pie y lo tira contra una columna, aprovechando para ponerse la armadura. Se enfrenta a *Máscara de la Muerte* y, después de varios golpes, ambos se preparan para usar sus [illegible] más poderosos.

Pero *Mu* ataca primero.

Seiya le pregunta el porqué, a lo que *Mu* advierte una vez más que si no abandona el Santuario deberá matarle. *Seiya* se desmaya "Sa... Sao... ri...".

[illegible] antes era una ilusión) se despierta creyendo haber oído la voz de *Seiya*. Alguien le pregunta si está despierta. Ella lo reconoce y le dice sorprendida que por qué está allí.

Templo de Aries.

Seiya intenta levantarse y se pregunta si es verdad lo que le ha contado *Mu*. *Máscara de la Muerte* se aprovecha y le golpea una y otra vez, hasta que *Mu* lo detiene y le dice que él se encargará de *Seiya*.

"Descansa en paz, [illegible]", le dice, y usa su "Starlight Extinction" contra él. Círculos de luz rodean a *Seiya* y su cuerpo desaparece. *Afrodita* y *Máscara de la Muerte* se quedan sorprendidos por la potencia del ataque, pero el Espectro sonríe y le pregunta a *Mu* dónde lo ha [illegible]



[illegible]

El Espectro [illegible] *Afrodita* y *Máscara de la Muerte* [illegible] pero *Mu* les [illegible]

[illegible] Espectro.

[illegible] intentándolo," contesta *Mu*. "Si ello significa [illegible] perdonar a *Afrodita* y *Máscara de la Muerte*.

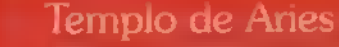
Los enviaré de vuelta a *Hades* con mis propias manos

Por primera vez, *Mu* va a luchar (hasta ahora sólo se había defendido, ¿alguien recuerda haberlo visto atacar alguna vez?). *Afrodita* y *Máscara de la Muerte* están asustados, y también por primera vez el Espectro no sonríe. Le atacan, pero ninguno de sus ataques llega a alcanzarle. *Mu* los ejecuta con su "Starlight Extinction".

Aparecen entonces otros tres Espectros, a los que *Mu* también reconoce

En el cementerio del Santuario, [illegible] los guardias ven que las tumbas de los Caballeros de Oro también están abiertas. No sólo las de *Afrodita* y *Máscara de la Muerte*, sino también las de *Camus* (Acuario), *Shura* (Capricornio) y *Saga* (Géminis).





Templo de Aries.

Camus, *Shura* y *Saga* se quitan también sus capas. *Shura* ataca a *Mu* con su "Excalibur", pero éste lo esquiva por poco. *Camus* usa su "Diamond Dust", enviando a *Mu* contra la pared de su Templo, a los pies de *Saga*. Pero éste, en lugar de [illegible] *Camus* y *Shura* derraman a su vez lágrimas de sangre. *Saga* se dispone a acabar con *Mu* cuando el Espectro lo [illegible]

Cuando éstos abandonan el Templo, el Espectro se acerca a Mu, dispuesto a matarle, pero se detiene cuando ve que los fuegos el reloj de los doce Templos (esa torre alta que ya apareció durante la batalla del Santuario) acaban de prender.

"¿Quién ha hecho esto?", se pregunta.

"Yo", saluda el Viejo Maestro, "Ha pasado mucho tiempo, Shion".

"Do... ¿Dohko?", pregunta el Espectro.

"Exactamente 243 años...", prosigue éste. "No recuerdo haberte visto nunca con este atavío ridículo. Vamos, enséñame tu rostro, amigo mío. ¡Tú, Shion, el Gran Patriarca que perdió la vida a causa de la locura de Saga; tú, Shion, Caballero de Oro de Aries!"

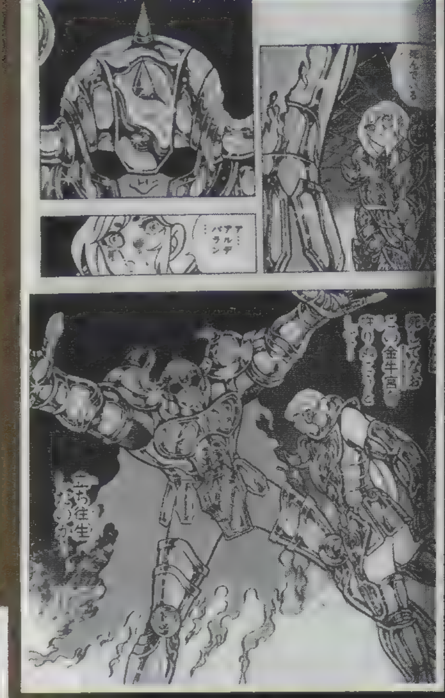
El poder del Viejo Maestro destroza la capa de Shion, debajo de la cual lleva el Surplice de Aries (que es igual que la armadura de oro que lleva Mu, pero oscura). También tiene los dos puntos en la frente.

reencontradas no son más que ilusiones! ¿Por qué crees que he prendido los fuegos del reloj del Santuario? Es porque tú desaparecerás al mismo tiempo que los fuegos, dentro de doce horas. Y los otros Caballeros de Oro también... Mu, persíguelos, ¡yo me ocupo de Shion!"

Dohko libera a Mu del poder de Shion, su maestro, que lo tenía paralizado. Shion intenta detenerlo, pero Dohko le dice que no se mueva. Shion le advierte que si ellos dos se enfrentan, seguro que caerán en la "one thousand wars", la batalla de mil días. (Nota: durante la batalla del Santuario ya se explicó que si dos Caballeros de Oro se enfrentan, su batalla durará mil días y mil noches).

Castillo de Hades (en algún lugar de Alemania).

Afrodita y Máscara de la Muerte le están implorando a uno de los Espectros que les dé otra oportunidad, pero éste, Radamantis









3 - Hidokei! Futatabi moyuru
(¡El reloj de fuego arde de nuevo!)

"Tienes 261 años como yo, pero parece que no has cambiado nada desde que combatimos juntos hace 243 años...", comenta Dohko.

"Sí... Hades posee grandes poderes", contesta Shion. "Tú ya sabes que a los 18 años, el cuerpo humano alcanza el grado más alto de su desarrollo: es la edad en que uno es más apuesto y más fuerte. Y el emperador de las tinieblas me ha dado este cuerpo perfecto. ¡Mírate tú! Tú sí eres viejo... No puedes nada contra mí...".

"¡Tú no eres más que un fantasma!", replica Dohko. "¡Tu vida y juventud

de Wivern, les envía de vuelta al infierno.

Dentro del castillo, se arrodilla delante de Pandora, la cual está tocando el arpa, y le pide permiso para ir la Santuario. Ella se lo niega y le dice que debe esperar en el castillo.

Santuario.

Mu llega al Templo de Tauro, pero no siente ningún Cosmos. Cuando entra, encuentra a Aldebarán paralizado en su posición de ataque y se da cuenta de que está muerto. Detrás de él, una voz dice que los Caballeros de Oro resucitados no son los únicos Espectros que han venido al Santuario. El cuerpo y la armadura de Aldebarán se rompen en pedazos y aparece el Espectro Niobe de Deep (algo así como "Niobe de las Profundidades").

Castillo de Hades.

El Espectro Zeros de Frog (Zeros de la Rana) informa a Radamantis de que, como había ordenado, los Espectros están ya de camino al Santuario. Radamantis los ha mandado para vigilar a Saga y compañía sin decírselo a Pandora.

Templo de Tauro.

Niobe ataca a Mu con su "Deep Fragance" y parece derrotarlo pero, a pesar de lo que parece, el ataque ni siquiera lo alcanza, ya que éste consiguió colocar su "Cristal Wall" al principio del combate. Entonces Mu da media vuelta y sale corriendo; Niobe le pregunta por qué no termina el combate y él éste le contesta que no tiene sentido luchar con alguien que ya está muerto. Al contrario de lo que él cree, Aldebarán logró alcanzarle antes de quedarse paralizado. El cuerpo de Niobe explota.

Mu continua hacia el Templo de Géminis y siente un poderoso Cosmos, que no es de un Espectro, protegiendo el supuestamente vacío Templo.

En el Templo, Saga, Shura y Camus se [illegible] que alguien lleve puesta la armadura de Oro de Géminis. Saga les dice a los demás que continúen solos.

"Aún estás vivo... ¡Esta es la segunda vez que te cruzas en mi camino!", le acusa Saga.

4 - Gemini! Chi no zange
(La confesión sangrienta de Géminis)

Milo (Escorpión) llega al dormitorio de Atenea y le pregunta si ha ocurrido algo, pues ha sentido un Cosmos entrar en la habitación. Atenea le dice que no se preocupe, que no es

un enemigo, al contrario: ha venido a ayudarles a proteger el Templo de Géminis.

Templo de Géminis.

Camus le pregunta a *Saga* si conoce al que se ha puesto la armadura de Géminis. *Saga* le contesta que es aquel que le llevó al mal y les dice que sigan adelante, que él se encargará.

"Hace 13 años que no te había visto, desde que te encerré en la prisión de roca del Cabo Sunion... ¿No has recibido entonces el castigo divino?", le pregunta *Saga*.

"Eres tú el que ha sido castigado, ¿no?", contesta Géminis, "Tú fuiste dividido por el deseo de asesinar a *Atenea* y controlar el Santuario. ¡Tú escogiste tu destino y los dioses te han castigado, *Saga*! ¡Tú has sido siempre el mal encarnado! ¡Ahora has escogido servir a *Hades* y asesinar a *Atenea*!".

"¡Alto ahí! En otro tiempo tú deseabas nuestra muerte, la mía y la de *Atenea*, ¿recuerdas? Entonces dime, ¿quién te ha permitido vestir la armadura de Géminis y venir a proteger este Templo? Responde, tú que te ocultas debajo de esa máscara, ¡mi hermano *Kanon*!".

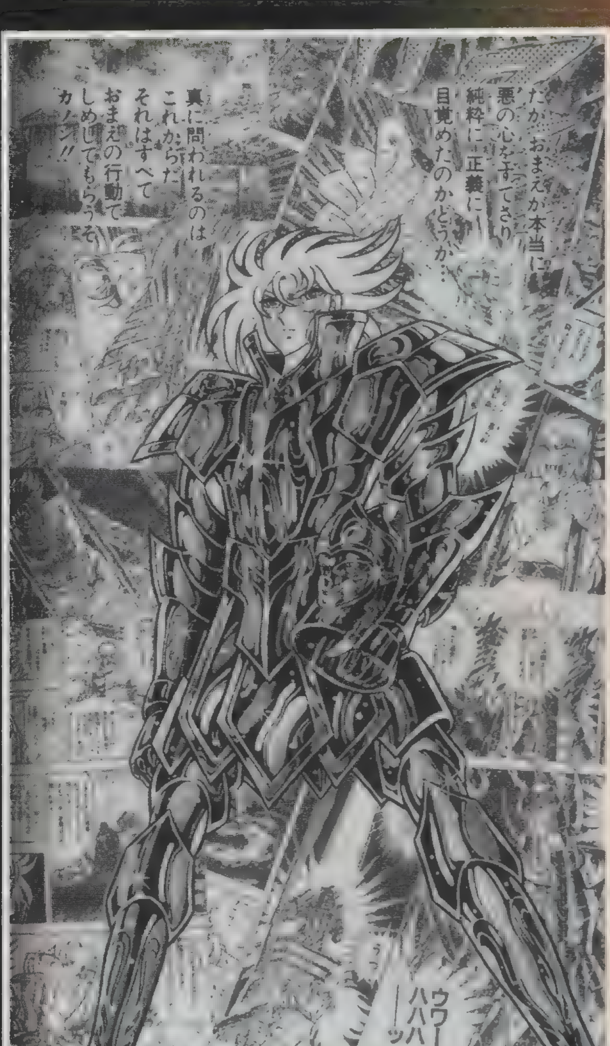
"Ha sido *Atenea*", contesta *Kanon*. "Ella me salvó la vida cuando estuve en peligro en el Cabo Sunion. Más tarde, cuando estaba en el santuario de *Poseidón*, sentí su amor profundo por los humanos, y entonces mi alma despertó. *Atenea* me ha lavado de todos mis crímenes. Ella ha exterminado el mal que estaba en mí. Juré luchar por la justicia si ella me perdonaba y lo hizo. Y no dejaré nunca que el mal atraviese este Templo. ¡Prepárate, *Saga*!"

"Pero, si no me equivoco, ya has dejado pasar a *Camus* y *Shura*, ¿no?"

"Sí, pero ¡deberías recordar que este Templo es un verdadero laberinto!"

Saga sabe que si mata a *Kanon*, el laberinto desaparecerá, así que le ataca, quitándole el casco de la armadura. Pero no hay nada debajo.

Saga golpea la armadura hasta que las piezas caen esparcidas por el suelo. No había nadie dentro. Finalmente comprende que *Kanon* era un ilusión como el laberinto y que el verdadero *Kanon* debe controlarla a distancia. *Saga* se pregunta donde debe estar, encontrándole en la habitación del Patriarca (esa donde estaba su trono y *Seiya* lo vio por primera vez) y hacia allí lanza su ataque.



En el dormitorio de *Atenea*, ésta y *Milo* oyen caer algo en la habitación de al lado. *Milo* ve un agujero en el suelo, comprendiendo que ha sido *Saga* quien lo ha enviado. Entonces ve a un hombre de rodillas: *Kanon* de Géminis, hermano gemelo de *Saga*.

Kanon se lamenta de su fallo. *Milo* le dice que abandone el Santuario porque, aunque *Atenea* lo haya perdonado, los Caballeros de Oro nunca confiarán en él. *Kanon* se pone de pie y le dice que no puede marcharse, a lo que *Milo* replica que entonces lo echará por la fuerza.

Mientras, *Camus* y *Shura* abandonan el Templo de Géminis, preguntándose por el laberinto. *Saga* les alcanza y *Camus* le pregunta si se ha deshecho del misterioso Caballero que lo protegía. *Saga* le contesta que no y se dan cuenta de que está llorando. No esperaba que su hermano estuviera protegiendo el Templo en su lugar.

En las habitaciones del Patriarca, *Milo* le pregunta otra vez a *Kanon* si quiere marcharse y éste contesta que ha venido para proteger a *Atenea*, pero *Milo* no se fía de alguien que usó a *Poseidón* para intentar dominar el mundo. Le da una última oportunidad, pero *Kanon* la rechaza.

Milo ataca varias veces a *Kanon* con su "Scarlet Needle" (Aguijón Escarlata) y empieza a preguntarse por qué no se va.



Atenea entra en la habitación e intenta detener a *Milo*, pero éste se niega. Le dice que, a pesar de su perdón, los Caballeros del Santuario nunca podrán confiar en él ya que se derramó mucha sangre por su culpa. *Milo* ataca a *Kanon* de nuevo y las heridas de éste sangran, perdiendo sus cinco sentidos. *Milo* prepara su último ataque, Antares, y *Kanon* se prepara para recibirlo.

Milo golpea a *Kanon*, que se derrumba. *Milo* se arrodilla delante de *Atenea* y le dice que tiene que volver a su Templo porque los Espectros se están acercando. *Kanon* se levanta con dificultad y le pregunta por qué deja a *Atenea* sola con un enemigo.

"Aquí ya no hay un enemigo", contesta *Milo*. "El que hay es mi compañero. Su nombre es *Kanon*, Caballero de Oro de Géminis". *Kanon* está llorando y *Milo* se va.

En lugar de usar a Antares, con el último golpe *Milo* detuvo la hemorragia. Hizo lo que hizo para poder saber si era un verdadero Caballero. *Atenea* dice que no intervino porque que el corazón de ambos estaba limpio.

Mientras baja las escaleras, *Milo* piensa que probablemente ambos morirán en la batalla contra Hades, así que sólo le habrá dado a *Kanon* unas cuantas horas más de vida.

Saga, *Camus* y *Shura* se están acercando al Templo de Cáncer, donde sienten con sorpresa un Cosmos.

o os perdáis en el próximo nú[illegible] Minami el siguiente episodio Gekitou! Juu-ni kyuu (¡Feroce[illegible]

¿Vendrá o no vendrá?



Lo siento pero estoy emocionadísima. Ya sabía que *Mak* le había escrito e incluso que otras aficionadas también habían recibido alguna que otra carta (con regalitos incluidos, por supuesto) de *Wataru Yoshizumi*, pero que me contestara, bueno... podía imaginármelo pero esta carta va más allá de todas las expectativas que yo pudiera tener. ¡¡¡es alucinante!!! Y lo curioso es que lo entendí bastante bien (que no sé tanto japo, ¿eh?) aunque le pedí a mi amigo Takashi que me lo tradujera por si me dejaba algún detalle. Así que, ahí tenéis y estad al loro porque quizá la veáis en el Salón del Cómic.

Alessandra Moura



こんにちは Alessandra！
お手紙どうもありがとう。
そして私の作品を翻訳してくださって本当にありがとうございます。
英語に自信がないので日本語で書きます。
わかりにくいところがあったら [illegible]。

「ママレード・ボーイ」はスペインのほかに台湾、香港、韓国、イタリアで出版されていますが
私はスペイン版の装丁が [illegible] ています。
背表紙が赤地に白い文字で [illegible]。
ファンレターも、スペインからいちばんたくさんいただきます。
[illegible]
それなのに私の作品をスペインの人たちが受け入れて楽しんでくださったことをとてもうれしく思っています。

このあいだあなたのお友だちの Marc Ortiz から 2通めのお手紙をいただきました。
私が返事を書いたことを喜んでくれ、彼の会社が私をスペインに招待したいと [illegible]。
私はとてもうれしく、ぜひ行きたいと思ったのですが、[illegible]
集英社の私の担当編集者（マネージャーのようなものです）に [illegible]

ところが、Marc Ortiz の会社が「ママレード・ボーイ」のスペイン版を出版している会社ではないため、集英社と契約していない出版社の招待を受けるのは良くないと言われてしまいました。
[illegible]「ママレード・ボーイ」スペイン版を出版している会社に [illegible] それでOKならば行ってもいいと言われました。
[illegible]
Alessandra は今ごろ [illegible]



¡Hola Alessandra!

Muchas gracias por escribirme y traducir mis obras. Te escribo en japonés ya que no estoy segura de saber hacerlo en inglés. Si no entiendes algo, espero que me perdones.

Marmalade Boy se ha publicado en Taiwan (Formosa), Hong-kong, Korea e Italia, aparte de España, aunque la que más me gusta es la versión española. El lomo rojo con letras blancas es muy bonito. Y los españoles son los que más me escriben del extranjero, quizás porque mi dirección salió publicado en la revista "Neko". (NdChii: Um, alguna lectora que la ha mencionado, aunque en la Neko pusieron mal la dirección de Shueisha, es Kanda Yuubinkyoku y no Kumita que he leído yo, en realidad las cartas que le han llegado han tenido que coger la dirección en Minami). Creo que las costumbres y la mentalidad españolas son diferentes de las japonesas, y a pesar de esa diferencia, la gente española acepta mis obras y se divierte con ellas. Eso me hace muy feliz.

Hace unos días recibí la segunda carta de tu amigo Marc Ortiz. Me dice que se alegra de que yo le escribiera, y me invita a ir a España. Entonces me alegré mucho y pensé que podría ir, pero como me preocupa ir sola, le pedí al editor que se encarga de mis obras (algo así como mi manager) que me acompañara.

Pero como la editorial de Marc Ortiz (NdChii: ARES Informática) no publica la versión española de Marmalade Boy, el editor me dijo que no sería buena idea que aceptara la invitación de una editorial que no tiene contrato con Shueisha. Me dijo que iba a pedirle a la editorial que publica la versión española de Marmalade Boy que me invitara, y si la editorial aceptaba, podría acompañarme.

No quiero pedir invitación, no me importa pagar los gastos de viaje (avión, hoteles, etc), pero en este caso mi viaje sería privado y el editor no podría acompañarme, porque el viaje no sería por trabajo.

Así que no estoy segura de poder ir a España, pero si voy, quiero verte y hablar contigo. Espero que sea así. Quizá ya tengas a tu hija, y estés ocupada con su crianza y no puedas trabajar como intérprete...

Aquí tienes mi firma. Adiós.

Yoshizumi Wataru, 16 2- 2000

Nota de Lázaro: Esto es [illegible]

Pokémon



mapa del mundo Pokemon, pues bien; aquí lo tenéis

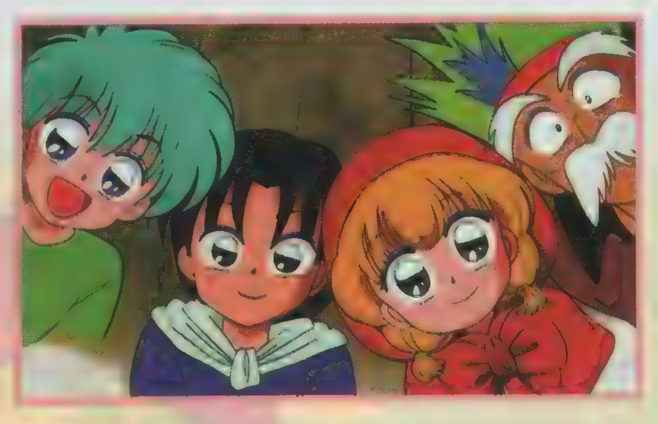
¡¡Prepárense para los problemas!!
¡¡Más vale que teman!!
Para proteger al mundo de la devastación
Para unir a los pueblos dentro de nuestra nación
Para denunciar los males de la verdad y el amor
Para extender nuestro reino hasta las estrellas
¡Jessie!
¡Jame-me-mes!
¡El Equipo Rocket viajando a la velocidad de la luz!
¡Ríndanse ahora o prepárense para luchar!
¡Miau! ¡Así es!

AKAZUKIN CHACHA

¿Caperucita roja, o una bruja?

Bienvenidos un mes más a la sección shojo. Siguiendo con las reseñas de series de esas que posiblemente nunca llegarán aquí toca ocuparnos (porque, la verdad, tenemos que irnos poniendo al día en cuanto a lo que se edita en Japón) de otra de esas series de las que me enamoré cuando cayó la primera Ribon en mis manos: **Akazukin Chacha**. Esta vez no hay drama, ni un estilo gráfico muy adulto, sino que el estilo de *Mina Ayahana* nos recuerda más a una especie de **Dr. Slump** en shojo, y la verdad es que nos acercamos mucho, pues **Akazukin Chacha** (que no es que la prota se dedique a limpiar casas ni nada por el estilo ^ ^U) tiene unos cuantos puntos en común con este manga de *Akira Toriyama*. Se nos presenta en capítulos autoconclusivos, siempre cargados de humor (a veces, bastante absurdo).

Pese a que el título de la obra significa precisamente "Caperucita roja" (nada que ver con los comunistas) y nuestra protagonista lleva la correspondiente capucha roja, las coincidencias con el cuento de la abuela, la niña buena y el lobo hambriento son casi inexistentes. *Chacha* es una pequeña aprendiz de bruja que es enviada al colegio Urara para que perfeccione su (pobre) estilo en lo que a magia se refiere. Allí hará varios amigos, entre ellos *Riiya*, quien puede transformarse en un pequeño lobo blanco, o *Shiine*, otro brujo (con su correspondiente escoba), los dos enamorados de nuestra rubia protagonista (lo que originará las correspondientes rivalidades y peleas) y





muchos más. El maestro de Chacha, *Seravi* está como una cabra y las situaciones absurdas se suceden una tras otra. *Chacha* es una chapuzas, y aunque tiene un gran poder, no sabe usarlo. Aun así, y de fondo, el hilo argumental sigue avanzando poco a poco, y es que esta serie lleva ya 7 años en la brecha, y eso quiere decir algo.

Y claro, una serie con tanto éxito no podría pasar sin su correspondiente anime. Pero aquí las cosas cambian un poco, ya que se decidió adaptar la historia al estilo "magical girls". En el anime *Chacha* puede transformarse en una preciosa adolescente rubia, gracias al uso de tres objetos mágicos entregados por *Seravi* (un brazalete, un colgante y un anillo). Ella debe entregarle dos de estos objetos a sus amigos (en este caso, *Riiya* y *Shiine*) y con la unión de los tres se transformará. La serie de TV duró 74 episodios, y luego vino una OVA de tres episodios.

Por otro lado, tenemos todo el merchandise que pudiéramos necesitar (¡y como si lo pudiésemos pagar! T_T) y al menos un videojuego para Snes, del que podéis encontrar la Rom en algún site de juegos de anime si navegáis lo suficiente.

Si hemos de sincerarnos, el manga no tiene ninguna posibilidad de llegar aquí. El estilo de *Min Ayahana*, pese a ser aceptable, no es nada del otro mundo, y es una manga demasiado largo. Por otro lado, el anime sí que podría llegar, al ser una serie bastante larga (en comparación a lo que se hace últimamente), y su estilo "magical girls" la hace una de las posibles elegidas. De todas formas, tiene unos cuantos matices que serían buena carne para nuestras queridas APAs.

Sólo nos queda babear, y recurrir a scripts, fansubs (si no recuerdo mal he visto la serie por algún sitio, si alguien pide las cintas ya me las pasará ^ ^). El mes que viene descansamos de tanta serie y os obsequiare con un artículo de opinión, hala. ¡Shojo al poder!

Mak
tabris@retemail.es

MIYUKI-CHAN IN WONDERLAND

Cuando Alicia llegó al país de las maravillas, conoció a muchos y extraños personajes. Lo mismo le pasó a Miyuki cuando llegó allí. Sólo que...Alicia no era tan guapa como Miyuki ni los personajes que encontró tenían esas "intenciones"...

En 1995, las *CLAMP* sacaron al mercado un OVA de 29 minutos de duración, dividido en dos partes: **Miyuki-chan in Wonderland** y **Miyuki-chan in Mirrorland**. Por supuesto, se trata de una adaptación libre de los famosos cuentos de *Lewis Carrol*, "**Alicia en el País de las Maravillas**", y "**Alicia a través del espejo**", respectivamente.



La única diferencia entre esta obra y la original es que... todos los personajes que salen en esta obra son chicas, a cual más guapa. No sólo eso, sino que conforme van viendo llegar a *Miyuki*, le van proponiendo sugerencias a cada cual más desviada. Cuando terminas de ver la cinta, desde luego te has reído un rato (y también estás hasta las narices de esa musiquilla de fondo que aparece en toda la cinta). Más o menos: *Miyuki* es una chica totalmente normal, que va al instituto, y que un buen día se encuentra con una chica en monopatín disfrazada de conejita que no para de decir que va a llegar tarde. Tras eso, aparece un agujero en el suelo y *Miyuki* comienza a caer.

Nada más llegar a Wonderland, aparece ante una puerta en la cual hay una chica. *Miyuki* quiere entrar, pero no ve el pomo para abrir. Con gran sorpresa, descubre que el pomo es ni más ni menos que el pecho de la chica en la puerta. ¿Se podría considerar una historia hentai? Bueno, tampoco es para tanto, yo más bien diría que es picante. A fin de cuentas, tampoco es que se nos muestre en la pantalla sexo explícito ni mucho menos.

Capítulos del manga editados En la *Newtype Magazine*
- Miyuki-chan in the Wonder Land
- Miyuki-chan in Mirror Land
- Miyuki-chan in TV Land
- Miyuki-chan in Part-Time Job Land
- Miyuki-chan in Mahjong Land
- Miyuki-chan in Game Land
- Miyuki-chan in X Land

Lo que da que pensar es el mensaje oculto detrás de la obra. Hombre, no creo que las *CLAMP* se dediquen a hacer ese tipo de cosas en su casa en su tiempo libre (aunque más de uno piense así). El caso es: ¿querían hacer simplemente un anime divertido, o un anime de protesta a favor del movimiento lésbico? De nuevo, tampoco creo que sea para tomárselo así. Si nos fijamos en las obras de las *CLAMP*, vale, en muchas hay destrucción en masa y amores a cada cual más raro, pero, que yo sepa, es la primera vez que intentan hacer una comedia algo hentai. Seguramente querían explorar el tema haciendo un anime entretenido.



A fin de cuentas, ¿a quién no le gustaría tener en su casa a alguno de los personajes? La gata de *Chesire* es la caña...

Carlos Alejo
I5592@fie.us.es

Ficha técnica
- Historia Original: *Clamp*
- Screenplay: *Nanase Okawa*
- Director: *Masao Maruyama*
- Director de Arte: *Katsuki Aoki*
- Diseño de Personajes: *Tetsuro Aoki*

Muchas preguntabais por un club de fans de CLAMP y sí, existe, aunque hasta ahora la promotora del invento no quería darle mucha publicidad por si no podía contestar las cartas. Pero como tampoco quiere dejaros en la estacada y además la sección fija que hemos creado en Minami ha reavivado un poco la fiebre CLAMP, ahí va su dirección; eso sí, IMPORTANTE, enviadle un sello para que pueda responderos, que no es una asociación benéfica.

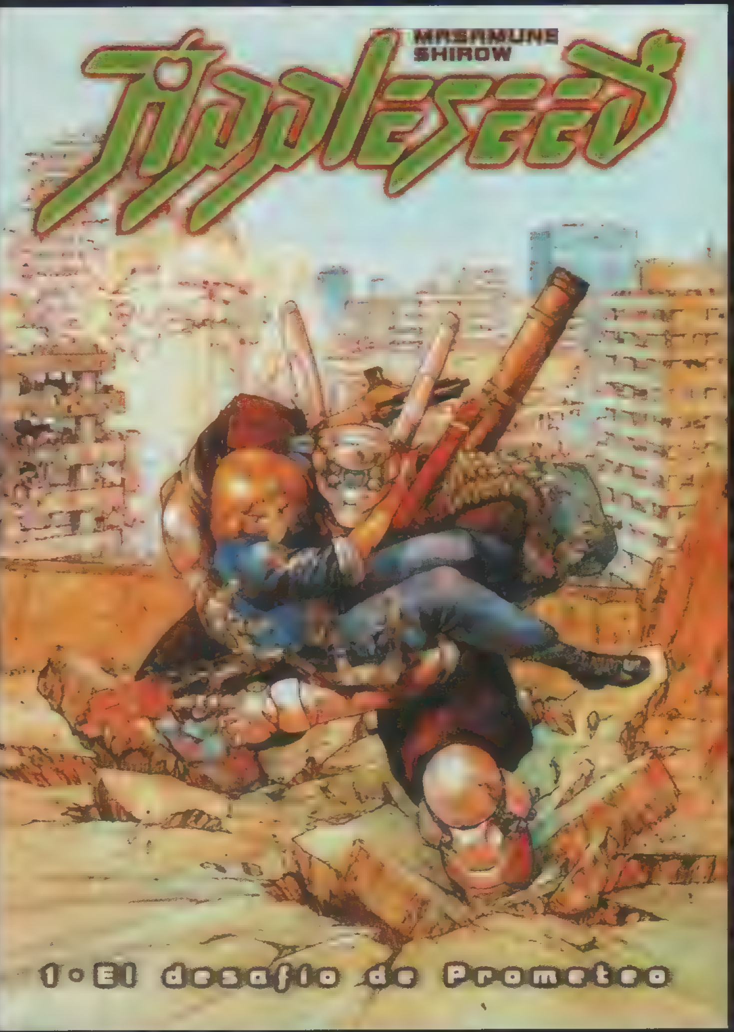
CLUB DE FANS DE CLAMP
Apartado de Correos 190
Valencia 46080
e-mail: *yuki-valencia@ono.es*

Appleseed

Appleseed es la obra más extensa de todas las obras publicadas por *Shirow* en la actualidad, editada por la editorial Seishinsha dentro de Comic Gaia. Esta dividida en cuatro libros, sus títulos son: Libro I **El Desafío de Prometeo**, libro II **Prometeo Desencadenado**, libro III **La Balanza de Prometeo** y el libro IV **El Equilibrio de Prometeo**. Salieron en Estados Unidos de la mano de Dark Horse, y pueden encontrarse en España ya que fueron publicados por Planeta deAgostini, y he aquí lo que cuentan (tranquilos, que no voy destripar nada y además intentaré hacer una sinopsis muy escasa para no quitarle emoción a los libros ya que, aunque todo en **Appleseed** merece la pena ser reseñado, en lugar de que os lo contemos nosotros es mejor que lo disfrutéis por vosotros mismos):

Al ser una historia tan larga podemos observar claramente la evolución del dibujo de *Shirow*, cómo llega a dibujar con un estilo más estilizado que en sus comienzos que rememoraban su época en **Black Magic**. Su guión más largo de lo habitual es quizás un poco confuso en ocasiones pero sólo en los casos en los que debe encadenar historias. Cualquier lector de *Shirow* está acostumbrado a sus guiones densos repletos de detalles y pies de página con información adicional, de hecho es lo que muchos buscamos en todos los mangas de *Shirow* y esperamos fervientemente que no deje de hacerlo.

El mundo de **Appleseed** se desarrolla en el típico entorno de las obras de *Shirow*, un futuro post-apocalíptico con un foco de esperanza que es Olimpo, una ciudad utópica separada del resto de Malatierra. *Briareos* y *Deunan* malviven en Malatierra hasta que *Hitomi* los rescata y lleva a vivir con ella a Olimpo. *Hitomi* forma parte de Aegis, que es la Agencia de Control Central de Olimpo y su misión de recuperar habitantes de Malatierra tiene sus detractores. Cuando *Briareos* y *Deunan* son visitados por *Hitomi* también son atacados por un grupo de mercenarios que pretendía que no fueran rescatados de Malatierra, pero la habilidad combinada de *Briareos* y *Deunan* en el combate los hace salir airosos del ataque. *Hitomi* los lleva a Olimpo, donde conocen a multitud de personajes como *Chiffon*, una amiga de *Hitomi* de pasado militar que hace muy buenas migas con *Deunan*, o a *Yoshi*, el novio de *Hitomi*, que trabaja en Akechi Motors y les introduce en el mundo de los Landmates. *Briareos* se encuentra con *Arugess*, un viejo compañero, pero este no parece reconocerlo en absoluto. En este encuentro *Briareos* descubre que existen tres tipos de personas en Olimpo, los híbridos, que son clones de diferentes fuentes genéticas, los bioroides, que son clones que se crean a través de un proceso especial, y los clones, creados a partir de una única fuente genética.



Briareos no se encuentra demasiado cómodo en la ciudad pero *Deunan* parece aclimatarse bastante bien, así que decide comprarse un Guges-D, lo último en Landmates de combate, para poder utilizarlo en el trabajo que han solicitado en la policía. Todo marcha bastante bien hasta que por casualidad *Briareos* se topa con cinco personajes enfundados en sus respectivos Landmates que al verlo se asustan y le disparan, *Briareos* cae herido pero es inmediatamente llevado al hospital donde se quedará recuperándose de sus heridas durante varios meses. El objetivo del grupo es destruir Gaia (el superordenador que controla la ciudad), pero una furiosa *Deunan* y el cuerpo de policía de Olimpo estarán ahí para intentar impedirlo. Este es, muy resumidamente, el argumento de **El Desafío de Prometeo**, la historia a partir de este primer libro es cuando se pone interesante y el segundo

libro, **Prometeo Desencadenado**, es mi parte preferida de **Appleseed**. En ella tenemos a nuestros protagonistas ya totalmente instalados en Olimpo. *Deunan* trabaja en la policía dentro del grupo de rescate de rehenes, pero dada su calidad es trasladada al SWAT y *Briareos* sigue recuperándose en el hospital.

El hilo argumental de este libro es la propuesta "esperanza" del consejo. El consejo de ancianos es un grupo de viejos bioroides que fueron creados con la exclusiva finalidad de ser terceras partes en los conflictos entre humanos, pero en este caso son ellos los que subjetivamente inician la polémica:
El consejo ha llegado a la conclusión de que el ser humano es autodestructivo consigo mismo y con su entorno y creen que se deberían tomar medidas, por ello recurren al proyecto "esperanza". El proyecto "esperanza" consiste en aplicar sistemas bioroides a los seres humanos para eliminar la parte de ellos que los hace destruirse a sí mismos, apoyándose en que la única sociedad que puede vivir en una ciudad utópica es una raza utópica.

Las altas esferas de Aegis, al conocer las intenciones del consejo, los confina y deciden que la respuesta final de la propuesta la tome el ordenador Gaia. En esta parte se explica el porqué del ataque a *Briareos* y *Deunan* en Malatierra. Aegis cree que el consejo reclutaba gente de Malatierra para convertirlos en soldados y dar un golpe de estado si se rechazaba su propuesta. El consejo desde su confinamiento se pone en contacto con *Hitomi* y le piden que intente que las plataformas armadas que acaba de crear Olimpo para su defensa no caigan en el control de Gaia, para ello le dan varias instrucciones y un banco de datos que debe sacar de donde están encerrados los ancianos. Lo malo es que cuando *Hitomi*, acompañada de *Yoshi*, intenta sacar el banco de datos de la celda son interceptados por *Deunan* y su nuevo equipo SWAT, que los detienen y encarcelan.

Es en este momento cuando *Arugess* acude a k revelándole que él sí es el verdadero *Arugess* y no un clon, pero que debía mantener su identidad en secreto ya que trabajaba para un grupo de seguridad de los diseñadores originales de Olimpo. *Briareos*, *Arugess*, *Deunan* y un grupo de varios mercenarios liberan a *Hitomi* para tenerla bajo control ya que ella es la llave genética para desconectar a Gaia de las plataformas armadas.

El tercer libro, **La Balanza de Prometeo**, es algo más escaso en contenido pero no en espectacularidad, ya que es la parte con más acción de toda la serie. Comienza con la búsqueda de un bioroide de combate de Poseidón (Japón) en Malatierra. En este libro podemos conocer más sobre el pasado de *Deunan*.

El último de los libros que componen **Appleseed** trata uno de los temas recurrentes en *Shirow*: los problemas diplomáticos. En **El Equilibrio de Prometeo** *Kainisu*, un diplomático de la Sagrada Nación de Mumma, pretende salir de la ciudad de Olimpo portando un Landmate de enormes proporciones.

En conjunto cuatro libros para disfrutar de la calidad del dibujo y elaborado guión a los que este autor nos tiene acostumbrados.

Pero, además de estos cuatro libros, Manga Films sacó una película de **Appleseed** (que posteriormente fue emitida por Canal+), en la que un importante terrorista llamado *A. J. Sebastian* planea utilizar a *Hitomi* y su función de llave genética para desconectar Gaia para robar un Landmate gigante (llamado octopodo) y destruir la ciudad. Para ello cuenta con la ayuda de *Garon*, un policía al que el suicidio de su esposa (quien no consiguió adaptarse a una ciudad idílica en la que todo es perfecto y por tanto no hay nada que te impulse a seguir vivo) lleva a culpar a la ciudad de su muerte y a plantear dilemas que nos hacen dudar de quién tiene razón. En el lado de los "buenos" (porque ya digo que no está claro quién tiene razón en la historia), los SWAT *Deunan* y *Briareos*. Con un dibujo que se va notando viejo, la historia tiene un indudable interés que hará pasar un buen rato a todo aquel que la pille, cosa fácil ya que, como he mencionado antes, ha salido editada y emitida en nuestro país.

Pues hasta aquí la historia de **Appleseed** en España, ¡ahora a conseguirla y disfrutarla!

Ridli Scott
herranz@svalero.es

Dramatis Personae

Deunan Knute: La protagonista principal de **Appleseed**, tiene una relación amorosa con Briareos, nueve años mayor que ella. Su energía e intuición en el combate le hace una perfecta mujer de cabeza dentro de un grupo de asalto.

Briareos Hecatonchires: Briareos se convirtió en cyborg de combate a causa de una explosión. Es el compañero inseparable de Deunan y es la parte sensata de la pareja.

Hitomi: Bioroide de carácter amable y afectivo, quizás un poco infantil, pero sigue pareciendo adorable. Su trabajo consiste en recoger humanos de Malatierra.

Yoshitsune Miyamoto: El novio de Hitomi, es un maniático de la mecánica que prefiere a sus Landmates antes que a su novia.

Artemisa: Bioroide de combate que vive en la casa de Hitomi, su verdadero nombre es Alpeia. Tiene la curiosa capacidad de clonarse a sí misma.

Sokaku: Mercenario a sueldo experto en todo tipo de bombas y minas. En el último libro colabora con Deunan para atrapar a unos delincuentes.

Kainisu: Diplomático de la Santa República de Mumma, se enfrenta a Briareos y Sado con un Landmate gigante en el cuarto libro, *El equilibrio de Prometeo*.

LA ESPADA DEL INMORTAL

MUGEN NO JYUNIN

Con la publicación del manga **El Guerrero Samurai/Rurôni Kenshin**, popular gracias a la emisión de la serie por parte de Canal Plus, parece que vivimos esa revitalización del género de aventuras en el Japón medieval que suele darse de tarde en tarde. En una lógica evolución hacia historias de temática más adulta, **La Espada del Inmortal** (**Mugen no Jyunin** originalmente) debería ser el siguiente paso.

Su publicación en España corrió a cargo de Norma, que parece ser que puso algo más de voluntad de la habitual a la hora de editarla dignamente, ofreciendo una aceptable –y necesaria– calidad de impresión y respetando incluso el sentido original de lectura y las onomatopeyas originales. Pese a lo cual, encuentro que una obra de este calibre no merece ese papel hiper-reciclado y esa tinta que desprende un aroma más bien tirando a repugnante.

Para no constituirse en excepción, la "no disponibilidad de más material" motivó el cierre de la colección a la altura del quinto tomo japonés. Y tenemos que agradecer que **La Espada** fuera una de las debilidades de *Óscar Valiente* (editor de su línea manga), porque de lo contrario, ni eso. Cuando leáis estas líneas, *Hiroaki Samura* estará dando los últimos toques al tomo que dará conclusión a su obra maestra. Y no parece que vaya a servir de aliciente para su continuación en castellano...

Dos últimos apuntes sobre la edición: la traducción no es todo lo fidedigna que cabría desear, algo a lo que por desgracia nos comenzamos a acostumbrar. No he tenido la oportunidad de contrastar *scripts*, pero la presencia de algunas frases no demasiado coherentes me induce a pensar en ello. Por otra parte, al principio del quinto volumen un error de montaje provocó una alteración del orden de las primeras páginas. Hombre, uno no espera que Norma tenga el detalle de regalar el tomo corregido (como lo tuvo Planeta en un caso similar con **Bastard!!**), pero al menos podrían haber incluido una notita posterior con el orden correcto (como vamos a hacer nosotros). Que con las clavadas que nos meten...

No apta para menores

Pues sí, hay que dejar las cosas claras. Lo más probable es que esta obra no sea de vuestro agrado, jóvenes lectores de manga.
Un rápido vistazo a algunas de las portadas nos permite descubrir una de las razones. **La Espada** es un manga con grandes dosis de violencia. Salvando el "pequeño" detalle de la invulnerabilidad del protagonista, ésta es una historia que pretende ser realista, y la realidad es que los sables samurais cortan la carne y los huesos como si fueran mantequilla. Olvidaos de "espadas con filo invertido" y demás recursos destinados a suavizar las escenas de lucha, aquí el mutilar miembros y el cortar en rodajas cuerpos enteros son las constantes en los combates.
Pero existe un motivo más importante: el guión.
La Espada del Inmortal nos presenta a dos protagonistas muy diferenciados. *Manji* es un *rônin* muy particular. Conocido como "el asesino de cien hombres", es perseguido por rebelarse contra su jefe. En su huida, busca la ayuda de una anciana centenaria, quien le convierte en inmortal. Pero no tarda en darse cuenta de las desventajas de su condición, y hace prometer a la vieja que le devolverá su mortalidad a cambio de matar a mil canallas. Y pronto encuentra un pretexto para llevar a cabo su misión. La excusa no es otra que las ansias de venganza de *Rin*, la hija del maestro de un *dôjo* que fue asesinado por un grupo de espadachines llamado *Ittoryu*, cuyo objetivo es reformar (con expeditivos métodos, todo hay que decirlo) las escuelas del país. Así pues, ambos emprenden una marcha que les llevará a enfrentarse con cada uno de los componentes de este grupo.
Vaya por Dios, os diréis: otra vez nos encontramos con la historia de los protagonistas "buenos" que se van encontrando con rivales "malos" cada vez más poderosos. Craso error sería interpretar esta historia de un modo tan primario. La condición de inmortal de *Manji* le quitaría toda emoción a un planteamiento de ese tipo.
Partiendo de una sencilla base argumental, en **La Espada** nos encontramos abundancia de planteamientos morales y filosóficos, que se pueden extrapolar a cualquier época y cultura. Como en todo guión con un mínimo de calidad, aquí no existe ni el bien ni el mal absoluto, sino diferentes tonos intermedios y, sobre todo, distintos modos de

enfocar e interpretar la existencia humana. Usando unos diálogos sencillos y cargados de elegancia y poesía, el autor hace reflexionar a los lectores sobre temas que, hoy en día, aún conservan vigencia, como el sentido de la venganza, la búsqueda de la vida eterna, el diferente valor que las personas dan al honor y a las costumbres, el papel de la mujer en una sociedad machista...
Aunque tampoco os quiero asustar: entre estas reflexiones se encuentran, como no podía ser de otra manera, una buena sucesión de combates, así como escenas cotidianas de la vida japonesa, en las que *Samura* da a menudo rienda suelta a un sentido del humor muy inteligente.
Siguiendo la costumbre del género, cabe reseñar el esfuerzo del autor por documentarse acerca del modo de vida feudal, su arquitectura, la ropa y el aspecto de sus pobladores. A destacar el catálogo casi inabarcable de armas blancas (y alguna de fuego, para más datos ibérica) que va desfilando por la obra. No lo puedo negar, me encantan.

...o cómo dibujar bien sin acabar el dibujo.

El gráfico es otro de los aspectos que más llama la atención de **La Espada**. Su autor introduce en España un modo muy particular de usar las diferentes técnicas de dibujo. Mientras que una gran parte de los mangakas utiliza las aguadas para el principio de cada tomo y se conforma con la tinta para el resto, *Samura* mezcla el pincel y el lápiz de forma continua, alternándose aparentemente sin orden las viñetas realizadas con una u otra técnica. Las destinadas al color como el pastel son reservadas para ilustraciones y portadas. El resultado es a la vez atractivo y atrevido.
Su uso de la tinta puede dar la impresión de que sus viñetas son bocetos inacabados. Incluso para sombrear sustituye a menudo las consabidas tramas por rayados que parecen descuidados. El evitar recargar el dibujo confiere a la obra una sensación de frescura que, estimo, le viene muy bien. En cuanto al lápiz, y como admirador de los maestros de ese instrumento, me maravilla el trabajo de *Samura*. Especialmente destacaría su concepto de esas viñetas, tan típicas en los manga, que representan el punto culminante de un combate, aquél en el que los contendientes usan su golpe final. *Samura* las representa con una perspectiva de *ojo de pez* (como la que sirve de fondo a este texto), contrastando y disimulando la natural violencia del choque con unos ornamentos típicos japoneses de gran belleza.
El diseño de personajes está cargado de elegancia y esbeltez. Incluso *Manji*, desgarbado y desaliñado como pocos, posee un cierto atractivo. Esta característica alcanza su cénit en los caracteres femeninos, aunque también hay que decir que la uniformidad de sus facciones, peinados y atuendos provoca no pocas confusiones, siendo necesario fijarse en detalles menores como el diseño de las horquillas del pelo para distinguirlas entre sí.

¿Un manga imprescindible?

Yo diría que sí. Bien es cierto, no obstante, que es una de esas obras que provocan división de opiniones, tanto a nivel gráfico como argumental: mientras que algunos la tildamos de obra maestra, otros la consideran un manga menor (entre ellos, nuestro director que, a la postre, habrá inundado este artículo de notitas de ésas que nos gustan tanto a los colaboradores (*NdL: Pues no, supongo que ya os vais acostumbrando a escribir de manera que no hay forma de que pueda meter baza, eso sí, yo no lo considero menor, sólo insulso y aburrido, pero no le niego su calidad*)).
Y la pregunta del millón: ¿cómo consigo la parte inédita? Bien, la editorial americana Dark Horse se encarga de su publicación allende los océanos, y hace tiempo que se llegó a la "barrera Norma", eso sí, en formato cuadernillo. Las recopilaciones en tomo tardarán un poco más, pero seguro que no se cortan por "falta de material". Pregunta en tu tienda especializada por el catálogo *Previews*, o visita *www.darkhorse.com* (su título en inglés es **Blade of the Inmortal**).

La Espada del Inmortal: Un manga histórico extraordinario, una extraña mezcla de belleza y barbarie, y una obra que invita a pensar. Os lo recomiendo.

Raven alias "Raúl Ruiz"
raul_ruiz@teleline.es

La Espada del Inmortal edición Norma - Volumen quinto - Equivalencia entre páginas

En la primera fila, las páginas tal y como están erroneamente editadas; en la segunda, el orden correcto.
La página 1 corresponde a aquella con el bocadillo "Tienes la cara pálida como una mujer".

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	2	3	4	5	8	9	6	7	12	13	10	11	16	17	14	15	20	21	18	19	22

[illegible]
espaciales.
[illegible]
secreta, un nuevo Gundam llamado "Gundam X", se negó a capitular.
Las colonias, decididas a ganar, pusieron en marcha su operación, y el ejército terrestre respondió.
[illegible]
parte de sus diez billones de habitantes murieron.
Victoria o derrota dejaron de tener importancia.
Y pasaron quince años...

GUNDAM X

TROPEZANDO DOS VECES EN EL MISMO GUNDAM

Corría el año 1996 cuando Sunrise estrenó **Kidô Shinseiki Gundam X** ("Gundam X, el MS de la nueva era") En un primer momento, a la vista del éxito de **Gundam W**, [illegible] verdad era otra: **Gundam X**, como **W o G** (empiezo a tener [illegible] se buscaba, ya que estamos)

Es un Gundam, pero no como lo conocemos

[illegible] hubiera mucha, ya que los Gundams seguían teniendo el [illegible] etc.) pero en el interior ya era otra cosa. La mayoría de las [illegible] **Gundam** [illegible] terminan cuando éstas llegan a su fin; a veces con un final feliz, [illegible] **GX** [illegible] no son unas consecuencias muy agradables.

Retrato de un mundo devastado

Imaginad, una Tierra que ha sufrido los impactos de decenas de colonias espaciales (cada una con el mismo poder de destrucción que varias bombas atómicas juntas) que no sólo [illegible] provocaron grandes cambios climáticos. Como dice uno de los [illegible] supervivientes comprobaron que la guerra había destruido [illegible] tuvo que buscarse la vida por su cuenta y se acabó imponiendo la ley del más fuerte. Y estos eran los antiguos [illegible] un MS (un "robot", digamos), sobre todo un Gundam, vale más que todo el oro del mundo.

15 años después

[illegible] guerra, cuando el mundo ha empezado a recuperarse, dentro [illegible] se gana la vida vendiendo partes de MS en el mercado negro (porque no hay otro) y que, de tratar con éstos, se ha vuelto un piloto bastante hábil. Un día *Garoad* recibe un encargo: tie[illegible] que rescatar a una niña llamada *Tifa Adil* de las garras de uno de estos "buitres", de nombre *Jamil Neat*. Sin embargo lo qu[illegible] a *Tifa*, los dos tienen que huir para salvar sus vidas. En su huida se topan con uno de los Gundams más famosos de todos: el *GX-9900 Gundam X*.



Destinos cruzados

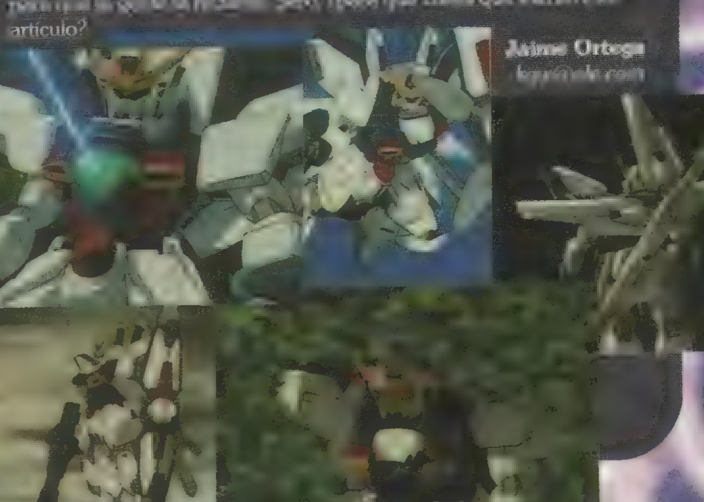
A partir de [illegible] a ambos (a *Tifa* y al Gundam) para continuar la guerra allí donde la dejaron hace 15 años.

A modo de epílogo

[illegible] **Gundam X** [illegible] **Gundam** (si es que existe tal cosa, que lo dudo). No hay una guerra [illegible] después todo se pone mucho peor...

Ya hablando prácticamente, las posibilidades de que **Gundam X** [illegible] **GX** [illegible] artículo?

Jaime Ortega
[illegible]



Los genios también tienen deslices...

Si en estos días aún existiese la Inquisición, se iba a poner las botas cazando y quemando otakus, acusándoles de practicar la idolatría. Y la cosa no va del todo desencaminada, pues hay demasiado radical por ahí suelto. Gente que cree que sus directores de anime, dibujantes, diseñadores de personajes y actores de doblaje favoritos no tienen defectos. Quizá por eso existe esta sección... ^_^

Como aquí pasamos revista a todos, sin excepción, esta vez vamos a centrarnos en las obras de *Hayao Miyazaki* y su *Studio Ghibli*. A lo largo de esta investigación hemos observado un denominador común muy importante: el **excesivo** protagonismo de tiernos infantes. No es que eso sea un gran dato a simple vista, pero tras mucho leer entre líneas (e incluso con referencias directas) se nota que su presencia tiene un objetivo mucho más perverso. Sí: Pederastia. Lo que al principio puede resultar chocante es una cruda realidad. Ahora resulta que ni siquiera estas cintas se salvan de la quema. Vamos a hacer un breve repaso de los protagonistas de sus series más célebres.



[illegible] Kaze [illegible]

Si hay algún anime que da un mal ejemplo a los jóvenes -y no tan jóvenes- es sin duda éste. La protagonista demuestra ser una niñata mimada que con eso de ser la hija de un rey cree poderse tomar por derecho muchas libertades. Eso incluye el poderse pasear a sus anchas por los peligrosos bosques en su aerodeslizador, cultivar todo tipo de plantas (adivinad cuáles...) en el sótano de su casa, liarse con el primero que se encuentra en lugar de buscarse un buen marido de su propia tribu, etc... ¡Pero bueno! ¿Y su señor padre no mueve un dedo para llevar a su hijita por el buen camino? Porque, a decir verdad, ella no se independiza del todo sino que después de pasarse todo el dí
a perdiendo el tiempo salvando Ohmus y otras plagas vuelve a casita a tiempo para las comidas y para dormir. Qué morro.

Kiki [illegible] Delivery [illegible]

Al contrario que *Nausicaa*, esta "inocente" niña ha de independizarse realmente a los 13 años. Está claro que para *Miyazaki* el término medio no existe pero bueno, sigamos. Se va a la gran ciudad y encuentra trabajo como repartidora en una panadería. Hasta aquí todo bien, pero... ¿De verdad hay alguien que crea que con ese mísero sueldo se puede vivir? ¡Venga ya! No hay Seguridad Social, ni contrato ni finiquito que valga. *Kiki* lo sabe, y aunque en la película no se vea, tiene que buscarse otro currelillo. ¿Y qué podría conseguir con tan tierna edad? Sí, no os escondáis tras el sillón... prostitución infantil nada menos. Ahora sí que podrá subsistir con lo bien que pagan los pederastas de la ciudad. Precisamente existe un anime hentai hecho por un aficionado, *Satosan*, que nos detalla un día de trabajo cualquiera en la vida de *Kiki*. Sobran los comentarios.
(Bien, tras esquivar una escoba que iba dirigida a toda velocidad hacia mi estómago, continúo con el estudio... -_-UU).

[illegible]

Y el *Studio Ghibli* vuelve a las andadas. El mismo caso de *Nausicaa*, pero dándole unas buenas pinceladas de salvajismo, más de lo que uno podría esperarse, porque le va derramar sangre ajena cosa mala. Pase que fuese abandonada por sus padres y ofrecida a *Moro* como alimento para que pudiesen escapar. Pase incluso que el tener que convivir con animales cambiase su carácter. Y si su prima del Valle del Viento realiza una labor ecologista en sus ratos libres, a *San* se le va la mano y realiza auténticas carnicerías en los poblados humanos.
Pero ella también tiene sus necesidades como mujer... así que la presencia de un aldeano exiliado como *Ashitaka* mejora mucho sus expectativas (ya estaba cansada de haberse cepillado a medio bosque). Ella al principio se muestra retraída y violenta pero la realidad es que no podía contener sus impulsos sexuales demasiado tiempo.

[illegible]

Más pederastia (¡¡y va de preemmiooooo!!). No tiene suficiente con una niña, que tiene que poner dos y encima hermanas. Tiernas infantes que al descubrir el refugio de los Totoros cerca de su casa pasan gran parte del día refrotándose con ellos. Omitimos el resto porque puede herir sensibilidades, pero seguro que cogéis la idea.

[illegible]

La verdad es que en esta película no hay referencias muy directas, pero sí una gran moraleja. ¿Por qué *Marco* acabó consiguiendo esa cara de cerdo? ¿Por ser un cobarde en cierta batalla aérea? Qué va. Lo que pasa es que tuvo una vida tan disoluta que acabó convirtiéndose en lo que se ganó a pulso. En cerdo. Así que no estaría de más que algunos tomaseis nota... ;-p

Supongo que con todos estos ejemplos considerareis que no todo es tan blanco ni tan negro como aparenta a simple vista. Y el caso del *Studio Ghibli* no iba a ser diferente. Así que sed un poco más críticos porque siempre hay alguien dispuesto a mostraros el lado oscuro de la realidad.

Y por este mes ya es suficiente. ¡No os perdáis la demolición de ídolos con pies de barro de esta sección en la siguiente Minami! Je je je...

Petrus
petrus@svalero.es

LA INAGOTABLE SANGRE DE LOS CABALLEROS

Cuando se sigue mínimamente **Saint Seiya**, también conocido por estos lares como **Los Caballeros del Zodíaco**, se observa cómo en las batallas nuestros héroes (o el caballero de turno), debido a una o varias heridas infringidas por su adversario, empieza a perder sangre, y más sangre... De hecho, de sus organismos manan especies de riachuelos sangrientos que desembocan en una charca cada vez más grande en el suelo (cualquier día forman un lago...). ¿Cómo pueden resistir tanta pérdida del precioso fluido rojo?

Primero, una pequeña introducción. ¿Qué es la sangre? La sangre es un tejido compuesto por un conjunto de distintas células suspendidas en una solución acuosa de sales inorgánicas y proteínas plasmáticas denominada plasma. Éste se intercambia continuamente con el fluido extracelular de los tejidos del cuerpo para mantener el equilibrio fisiológico (homeostasis). La sangre circula por los vasos sanguíneos a través de todo el organismo y sirve como vehículo de transporte para gases (como puede ser el oxígeno), nutrientes, productos de desecho metabólico, células, hormonas (regulando y coordinando así actividades diversas del organismo)... En otras palabras, lleva todas las substancias que necesitan las células de los diversos tejidos y recoge las materias de desecho. Nuestra vida depende del suministro constante de las substancias que transporta la sangre. Además, la sangre también tiene la importante función de difundir calor a través de todo el cuerpo. Sin olvidar que lleva anticuerpos y otros productos importantes para la defensa contra las enfermedades. Ya hemos visto en qué ocupa su tiempo, ahora vamos al tema que nos ocupa.

Las células de la sangre son: eritrocitos (glóbulos rojos, se encargan del transporte de oxígeno y dióxido de carbono), leucocitos (glóbulos blancos, parte importante de la defensa y del sistema inmune) y trombocitos (plaquetas), que son las que nos interesan. Las plaquetas son células pequeñas anucleadas (sin núcleo) que juegan un importante papel en el control del sangrado (hemostasia) al taponar los sitios dañados de la pared vascular adhiriéndose al colágeno de los márgenes de la herida que luego serán reemplazados por fibrina. Contribuyen a la cascada de la coagulación sanguínea, secretan factores que se relacionan con la reparación vascular y aportan una superficie en la que se reúnen los complejos de la coagulación responsables de la génesis de la trombina (*NdL: En cristiano, que cierran las heridas*).

La sangre extraída del cuerpo se convierte pronto en una masa gelatinosa o coágulo (solidificación sanguínea). El proceso de coagulación puede resumirse en dos etapas: 1) tromboplastina + iones calcio + protrombina , que da trombina; 2) trombina + fibrinógeno, que da fibrina. Si falta una o más substancias esenciales para la formación de fibrina resulta una coagulación retrasada o defectuosa. Tal vez sea esto lo que les pase a **Los Caballeros del Zodíaco**. Aunque también podría deberse, además, a que fabrican mucha más sangre de lo habitual en caso de estar heridos, así que su hematopoyesis (proceso de síntesis de las células sanguíneas, es continuo y se produce por la proliferación y diferenciación progresiva desde la célula madre precursora hasta la forma celular madura circulante: las células de la sangre) debe ir superacelerada. En el hombre adulto sucede en la médula ósea del cráneo, costillas, esternón, columna vertebral, pelvis y en el tercio proximal del fémur. Antes de la madurez la hematopoyesis sucede en otros lugares según la fase de desarrollo.

Una coagulación retrasada o defectuosa puede ocasionar hemorragias importantes, incluso en heridas pequeñas, y puede deberse a muchos motivos. Por ejemplo, en ciertas clases de ictericia [síndrome que se produce cuando refluye a la sangre u otros tejidos el pigmento (materia colorante) que normalmente se elimina por la bilis] hay una producción insuficiente de protrombina en el hígado, por lo que la coagulación puede ser pobre. La escasez de vitamina K (vitamina antihemorrágica o de la coagulación) conduce a un déficit de protrombina. Se puede producir carencia de fibrinógeno si el hígado está enfermo, como en la intoxicación por fósforo o cloroformo. Las perturbaciones del paratiroides pueden reducir el calcio de la sangre a un nivel demasiado bajo. Las plaquetas también son muy importantes, tal y como ya se ha dicho. En la hemofilia no se coagula la sangre porque las plaquetas son demasiado estables para desintegrarse bien, y en ciertas formas de púrpura (aparición de manchas purpúreas en la piel como consecuencia de hemorragias subcutáneas) las plaquetas están muy reducidas en número, así que se producirá un déficit de tromboplastina.

Nuria Plasencia
nplasencia@readysoft.es

Nota de Lázaro: Qué, chavales, denso, ¿eh? Nadie dijo que tener cultura fuese sencillo. Por cierto, *Nuria*, muy bueno el juego del segundo párrafo, ojalá el *Herrera* hubiera tenido alguno así, su lectura hubiera sido mucho más amena.

Manga Para Todos

6 SENCILLOS PASOS AL ALCANCE DE SU INTELECTO

¡Llega el nuevo método para crear, escribir, dibujar y vender un manga de éxito en España!



Paso 1: Proyecto. Aquí interviene la creatividad. Pero tampoco hay que pasarse. En general, podemos definir el concepto de un manga contestando a las siguientes preguntas:
a) ¿Tetas? Sí o No.
b) ¿Fantasía Heroica/Japón Medieval o SF?
c) ¿Épico o Humor?
Con esto ya tenemos el concepto inicial de un manga de éxito.

Paso 2: Guión. En principio haremos un guión para la primera serie, unas 500 páginas. Para estas 500 páginas escribiremos los textos de apoyo y las frases que desarrollen la trama (no debería ocupar más de un total de 3 folios a tamaño de letra 14 y con interlineado doble). El resto del guión se extraerá introduciendo aleatoriamente fragmentos de texto de una base de datos en la que previamente habremos introducido los guiones de las 4 entregas de la **Guerra de las Galaxias** y la saga de **Harry el Sucio** (épico) o **Dos Tontos muy Tontos** y la saga de **Nosequé como puedas** (humor). Una vez tenemos la base de datos, ésta puede utilizarse para futuros proyectos o para posteriores páginas de la serie.

Paso 3: Dibujo. En esta fase del proyecto se encuentra la mayor parte del trabajo que debe realizar el correspondiente mangaka. Deben dibujarse unas 60 viñetas al estilo *Piñol* (a 3 minutos por viñeta, vamos -¿será esto lo que nos cuente *Piñol* en su próximo libro?-) por separado, en las que varios personajes adoptarán distintas posturas. En algunas de ellas sería conveniente introducir puntos de vista excéntricos. Luego se escanean las 60 viñetas y usamos las funciones "introducir rayitas" y "oscurecer" del Photoshop. Con las viñetas escaneadas, nos dedicamos a componer las 500 páginas iniciales del manga proyectado. Este paso se puede informatizar mediante un programa que vaya encajando las viñetas en páginas aleatoriamente. Con 60 viñetas y a razón de 6 viñetas por página, nos salen permutaciones que permitirían hacer varios millones de páginas diferentes. Si además empezamos a invertirlas vertical y horizontalmente, ya ni os digo...

Si hemos elegido que nuestro manga va a tener tetas, se recomienda escanear varias viñetas del *Katsura* o de **Minifaldas**, **Caliente Nagi** y similares a añadir a las 60 de elaboración propia.

Paso 4: Rotulación. Para este paso será necesaria la colaboración de un programador informático para que realice un programa que genere bocadillos (que serán, aleatoriamente y siguiendo una distribución normal, entre 1 y 4 por viñeta) para introducirlos en las viñetas. Los bocadillos generados deberán amoldar su tamaño a las frases del guión previamente generado.

Paso 5: Venta. Contratamos a un turista japonés de esos que hay en el Museo del Prado y nos lo llevamos a una convención de manga. Allí le hacemos entrega de 10 páginas fotocopiadas de cualquier manga que tenga buena pinta que se publique en cualquier oscura revista japonesa. Previamente hemos generado una corriente de opinión en el MaG, MLM, Manganime2000 y demás foros "interneteros" exigiendo la inmediata publicación del manga "**XXX**" por sus geniales cualidades con unas 50 identidades (para lo cual harán falta cincuenta cuentas de e-mail gratuitas y dos personas a razón de un par de horas diarias). Además, se enviarán unas 1000 cartas a la redacción suplicando la publicación del manga en cuestión desde toda España. Por lo tanto, cuando nuestro hombre nipón se presente como representante de la editorial Nikitonipongo Ltd. a los enviados de la editorial española con las 10 primeras páginas del manga "**XXX**", podremos cerrar la venta sin demasiada dificultad.
Una vez acordada la venta, enviamos a la editorial patria el manga elaborado según los pasos 1 al 4.

Paso 6: Empezamos a contar el dinero entre las carcajadas que nos provocará el saber que nuestro manga es todo un éxito de ventas y que ya tenemos encargadas 1000 páginas más.

Y si a alguien le parece que este método es inverosímil, que hojee por encima **Outlaw Star** y se pregunte si no estará ya en funcionamiento...

JP2
juanpii@hotmail.com

SAINT SEIYA

Es duro esto de tener que ponerse en contra de uno de los animes que más me ha apasionado desde siempre, pero las cosas son como son. A partir del punto en el que los protagonistas estrenan nuevos diseños de armaduras, **Los Caballeros del Zodíaco** ya no vuelve a ser la misma serie.

Y todo se lo debemos a la señorita *Atenea*. Las batallas de Asgard y la lucha contra *Poseidón* son argumentos clónicos de la conquista del Santuario: llega la reencarnación de la diosa, se nos apalanca en plan mártir salvador de la humanidad (¿estaría mirando al Vaticano, por si caía alguna beatificación?) y comienza una cuenta atrás en la que los pringaos de siempre se las tienen que ver con el grupito de malos de turno.

Hombre, ya sé que la parte pre-Santuario tuvo abundantes altibajos y acontecimientos sobrantes (como los famosos -en su barrio- Caballeros del Acero), pero siempre esperaba la sorpresa tras tres o cuatro capítulos de transición. Pero de las dos siguientes partes, ¿qué se puede salvar? El combate de *Shiryu* contra *Albench de Delta*, un oasis entre tanta pauperrimidad de ideas, los imprescindibles discursos del Caballero del Fénix y la banda sonora, apenas logran levantar una serie que ya caía sin remedio.

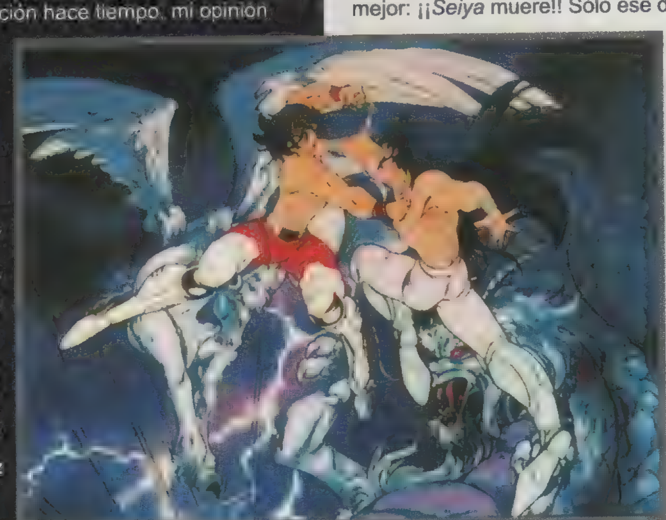
Coño, *Kurumada*, haberte marcado algo diferente. Que *Saori* se pasara al lado de los "malos" (y se nos pusiera una armadura de combate, ¡yum!), que por una vez fuera *Shun* el que salvara a *Ikki*, que hubiera divisiones internas entre los Caballeros de Oro (algo más que la tibia rebelión de Aries y de Libra). Pero no lo que hiciste, hacer decaer una serie hasta los límites del último capítulo de la parte de *Poseidón* (una sombra de lo que fueron los épicos combates del principio de la serie).

Era triste ver degenerar a un personaje querido como *Hyoga*, hasta verse convertido en un clon de *Pegaso*. Menos mal que allí estaban *Ikki* y *Shiryu* para dar la talla, porque lo que es *Shun* y *Seiya*, la verdad es que no evolucionan en toda la serie. Y qué decir de los diseños de personajes, cada vez más próximos a la anorexia. Cuando el *Fénix* del principio estaba cuadrado hasta casi la deformidad.

Y para terminar, por un lado, queda la saga de Hades. Vista esa OVA que Tele5 emitió a traición hace tiempo, mi opinión no cambia sustancialmente: más de lo mismo, pero encima comprimido. O sea, la precipitación como nota dominante. Y por otro, las demás entregas video-empaquetadas que recientemente ha sacado Manga Films. No las he llegado a ver, pero las opiniones que se han vertido por parte incluso de fanáticos de la serie no eran muy positivas que digamos.

En fin, **Caballeros del Zodíaco**. Un ejemplo más a la lista de obras que habrían resultado cojonudas si el autor hubiera cortado a tiempo.

Raúl Ruiz



Realmente esta va a ser una entrega extraña, pues he aquí al criticador por excelencia defendiendo una serie que para más inri tiene pocos elementos defendibles. Pero bueno, pese a que comparta casi todo lo que ha dicho *Raven*, me toca defender, así que vamos allá.

Pese a que efectivamente el final del anime vaya perdiendo con la repetición excesiva de actos y peleas, siempre se guardan elementos que hacen interesante alguna parte, como por ejemplo la inclusión de personajes desarrollados para que no sean simples malos de relleno que no te importa que caigan (valga el ejemplo de los Guerreros Divinos de Asgard, de quienes nos contaban su historia, o *Kanon* de Géminis, quien nadie sospechaba que estuviese detrás de todo) o los cambios de bando de última hora (de ejemplos tenemos a *Sigrid* o a *Siren*). También hay que destacar los diseños de algunas armaduras o la banda sonora, todo un lujo para la época.

No comento las películas porque pienso que son una basura tóxica a evitar, eso sí que es indefendible, creo que incluso para los fans acérrimos del enchufado de *Seiya*.

Y llegamos a la mejor parte, la de Hades. Me fastidia un poco hablar de ella porque *Raven* no la ha visto y por tanto tengo clara ventaja (por si fuera poca el escribir la defensa habiendo leído su ataque), pero es que de verdad que pienso que es lo mejor de la serie, o quizá lo segundo mejor después de la Batalla del Santuario.

En ella la cosa gana mucho principalmente por la inclusión de nuevos personajes. Bueno, nuevos no, en realidad se trata de los Caballeros de Oro, tanto los que quedan vivos como los que murieron, siendo agradable tenerlos de protagonistas durante algún tomo. También caen simpáticas las sorpresas que nos deparan el anciano maestro de *Shiryu* o el mismísmo *Shun*...

Además, me temo *Raven* que *Kurumada* intuyó tu petición, porque Atenea SÍ que viste una armadura de combate, aunque tendrás que esperar al último tomo de la serie para verlo.

Por último, lo mejor lo mejor lo mejor que tiene la serie es el final, y es que, y aún a riesgo de destripároslo, es de verdad lo mejor: ¡¡*Seiya* muere!! Sólo ese detalle hace que el manga merezca la pena.

En definitiva, es una serie de esas con un guión bastante plano pero que al conseguir que te encariñes con alguno de los protagonistas y meter de vez en cuando algún que otro elemento original se salva de la quema y consigue un huequecito en el escaso panteón de las series míticas.

Lázaro Muñoz

CARA A CARA

De la desinformación

[illegible]

Esta chica va a clase para estar informada y no hacer lo que la gente del artículo

[illegible]





Sexo y violencia

Hace unas semanas estaba comiendo con unos familiares cuando se me ocurrió comentarles que estaba preparando un fanzine sobre manga, en ese momento mi tía puso el grito en el cielo y les dijo a mis padres que no me dejaran hacerlo, porque "esos dibujos son todo sexo y violencia".

Yo me quedé completamente alucinado, y por ese motivo he decidido escribir este artículo.

Para empezar todos nos hacemos una pregunta, ¿por qué nuestros padres (generalizando, por supuesto), sin haber visto nunca una sola serie ni haber leído nunca una hoja de ningún manga, piensan que todo en este mundillo son depravaciones sexuales y violencia gratuita? Pues esto es principalmente por un motivos: las oídas. Sí, tal como lo oís, si nos sentamos al lado de una de estas personas y les preguntamos que en qué se basan para proferir tales acusaciones seguramente se nos quedarían con cara de tontos y nos responderían que eso es lo que dice todo el mundo (esto me recuerda cierto programa de Antena3 y cierto bote de mermelada (*NdL: A mi tierra llegó como de foie-grás*)... XDD), pero no tienen ninguna prueba de que esto sea cierto.

Puede que al principio tuvieran razón, no se puede decir que **Dragon Ball**, por ejemplo, sea una serie educativa (recuerdo que en una de esas revistas que reparten en los institutos había una que ponía "*Nunca juguéis a* ***Dragon Ball***" T__T), pero tampoco era un festival de tripas ni de violaciones por doquier y el resto de las series que nos han ido llegando (**Campeones**, **Ranma**, **Yaiba**, etc...) no tiene ninguna de estas dos características, en todo caso alguna colección como Mangamanía, por ejemplo, incluía varias cintas un poco subidas de tono, como **Urotsukidoji** o **Ninja Scroll** (a mí me parecieron geniales las dos, pero eso es otra historia).

Pero en algún sitio tienen que oír estas personas todas esas mentiras, y estos son los periódicos, telediarios y sobre todo grupos como la TAC, que no son más que un grupo de marginados aburridos de esta vida que lo único que saben hacer es protestar por todo lo que no sean series felices y a ser posibles europeas y americanas, porque admitámoslo, son unos racistas, las cadenas de televisión están continuamente emitiendo dibujos americanos donde todo son tortas y las guerras con constantes (por poner un ejemplo, los **X-Men**), y la TAC no dice nada en su contra; pero al contrario, nos llega una serie como **Marmalade Boy**, donde el mayor problema que hay es por quién de las dos personas que te gustan decidirte, y que proclama el amor y la amistad, y enseguida es atacada por esa asociación xenófoba, ¿la razón?, que es japonesa, así de duro. Puede que los personajes sean normales, que la serie no tenga sexo ni violencia, pero claro, "viene de Japón, donde tienen los ojos raros, donde comen pescado crudo, si nuestros hijos la ven se volverán locos".

Pero por supuesto la TAC no podía pasar mucho tiempo inactiva, la fiebre **Pokémon** ha llegado a España, y esta asociación por fin ha podido volver a juntarse para entretener un rato sus insulsas vidas en ver capítulos de esta serie buscando un mínimo roce entre *Pikachu* y *Bulbasaur* para decir que esta serie proclama la violencia, el abuso de animales, y mil cosas más que sólo son capaces de salir de las pobres mentes de estas asociaciones. Por supuesto esto no pasa sólo aquí, en América otra asociación parecida intentó prohibir la serie cuando dos chavales se pelearon por unos cromos de *Pikachu* y compañía, y en Italia, un ministro intentó prohibir **Sailor Moon** usando como argumento el itravestismo! (al parecer a un chaval le molaba tanto *Bunny* que decidió vestirse como ella... (*NdL: Más datos sobre esto en el número 1 de Minami2000*)).



Lo más triste del asunto es que va a continuar durante mucho tiempo, y a medida que sigan apareciendo nuevos animes y mangas seguirán apareciendo asociaciones fascistas intentando prohibirlas, pero yo no pienso permanecer de brazos cruzados, para empezar he convencido a mi familia de que en este mundillo hay mangas "normales" (todavía recuerdo su cara buscando algún desnudo o un puñetazo en un tomo de **Marmalade Boy**), y me he hecho coordinador de la ADAM en Asturias, para así intentar, paso a paso, hacer que la gente trate al manganime con el mismo respeto que a las otras series de dibujos y a los otros cómics.

Y nada más me queda por decir que gracias por aguantar mis paranoias y pedirle a *Lázaro* que me publique el artículo, porque creo que mucha gente piensa como yo, y sólo unidos venceremos. ^__^ (*NdL: Claro que te lo publico, hombre, recuerda que Minami de siempre es una revista totalmente abierta a los lectores, si queréis escribir y colaborar sólo tenéis que enviarnos vuestras aportaciones*).

Víctor Toyos "Sr.Rubio"
victortg@ctv.es

NdL: Pese a que puede ocasionarnos muchos problemas por el alto contenido erótico y violento, hemos decidido finalmente ilustrar este artículo con imágenes de **Marmalade Boy**.

VUELVE EL TERROR

Sí, es Son Goichu, que quiere ser el mejor luchador Pokemon del universo, y para ello entrena a conciencia. ¿Logrará su objetivo una vez logre el nivel sopotocientos de evolucion? Sí, es Pokéball Z.

Ha llegado a nuestras pantallas el llamado sucesor de **Dragon Ball**: **Pokémon**. Parece ser que está arrasando como ya lo hizo en su día la serie de *Akira Toriyama*. La verdad es que se veía venir. ¿Por qué **Pokémon** y no **Marmalade Boy**? ¿Qué pasó con **MB**, que no logró el éxito necesario para ser considerada la sucesora de *Kakarotto & friends*?

Empecemos por el principio. ¿Cómo llegaron esas series a nuestras pantallas? **Marmalade** llegó de improviso. Hubo gente que lo sabía a través de Internet, otros se enteraron por la mañana del mismo día que la empezaban a emitir, y otros se perdieron uno o varios capítulos. Los únicos que conocían la serie eran los otakus (y no todos). El gran público no sabía que una *tal Wataru Yoshizumi*, japonesa ella, había creado una serie con unos personajes entrañables, y con unos sentimientos muy reales. Sin embargo, a **Pokémon**, para bien o para mal, ya la conocía todo el mundo ("Sí, esa serie ideada por esos malvados japoneses para que todos los niños del mundo se vuelvan epilépticos. Mira si son malos, que hasta dejaron a sus hijos ser conejillos de indias"), aficionados al manga, a los videojuegos, y el resto de la sociedad. Bien es cierto que **MB** también tuvo su "empujoncito" "gracias" a la TAC, pero creo que en TV no dijeron nada del asunto (ya sabemos que lo que no aparece en TV no existe). Y Tele 5 (igual que Canal Satélite Digital) se dignó a anunciar **Pocket Mosters** con antelación. Y ahí entra el otro factor determinante: la publicidad. Durante cualquiera de las dos emisiones de **Marmalade Boy** en TVE 2... ¿alguien vio que alguna vez anunciasen la serie (y de ***Slayers*** ya no digo nada)? Sin embargo, a **Pokémon** la anuncian (aunque tenga el "sambenito" del cartelito que indica que los niños deben verla junto a sus padres), y también el videojuego (éste se ve a toda horas). Y a eso hay que añadirle el slogan "éxito en USA". Como ya sabemos, todo lo que es bueno en los States, es bueno para nosotros.

Aparte están los argumentos de las respectivas series. **MB** es la típica serie sentimentaloide a la que la mitad del público masculino (y parte del femenino) rechaza. Ya lo decían algunos de mis amigos: "es una mariconada de serie". Una obra en la que los verdaderos protagonistas son los sentimientos de unos personajes causa cierto rechazo. Por el contrario, el típico y tópico argumento de la autosuperación sigue causando estragos en el público. ¿Será porque encarna uno de los ideales americanos? (Y, como he mencionado antes, si es americano, es bueno). Parece estar demostrado que el argumento no es lo que importa (ni siquiera el dibujo), sino que lo que engancha es el poder estar sentado frente al televisor sin tener que utilizar ninguna neurona más que las de la vista y oído. Cuanto más simple, mejor.

Para rizar el rizo, ahora sólo falta que se muestren las dos facciones: los acérrimos adoradores de **Pokémon** y los más marcados detractores. ¿Cuánto tardarán en aparecer? ¿Qué nuevas sorpresas nos deparará la TAC con respecto a la serie? Porque haberlas, las habrá, seguro (y no es por ser cenizo).

Shion
Shion_kun@hotmail.com

NdL: Cuando *Shion* hizo su artículo aún no había aparecido, pero como todos sabemos la TAC ya ha elaborado un informe sobre la serie en cuestión.

¡QUÉ BARBARIDAD!

Hace ya unos cuantos días, cuando estaba leyendo el artículo de **Card Captor Sakura**, recordé algunas de las cosas que me habían dicho mis amigos sobre el manga y decidí escribirlas.

La más reciente ocurrió un día que estaba en clase. En el cambio de hora saqué la Minami que había comprado y me puse a mirarla. Las dos compañeras que se sentaban delante de mí se dieron la vuelta y una de ellas le dijo a la otra, como muy instruida en el tema: "El manga propiamente dicho no es el que tiene ella ahí, sino que es porno y violento". En ese momento se me puso cara de interrogación y le pedí por favor que repitiera lo que había dicho. Como estaba tan convencida le expliqué que había muchos tipos de mangas, dirigidos cada uno a un tipo de público diferente, etc., y como ejemplos le puse **Heidi**, **Marco**, **Mujercitas**, etc. (cosas que ella hubiese visto). Después de todo esto, ella seguía convencida de lo que pensaba, pero claro, siempre ha sido un poco cerrada de mente.

Otro día, me encontraba en el patio del instituto con dos amigas, me acababan de devolver un número de **City Hunter** y se pusieron a ojearlo. De pronto, se fijaron en ese bulto que de vez en cuando le sale a *Ryo* y una de ellas me preguntó: "¿Tú lees estas cosas tan raras"? Y la otra le dijo a la primera: "¿Alguna vez has visto un manga? Yo los he vistos con mis amigos. Son todos de tentáculos y tías a las que violan". En ese momento no sé si me sorprendió más que ella pensase que todos son iguales o que viera esas cosas con sus "amig**os**". Pero bueno, ellas sí se creen mis batallitas sobre el manga.

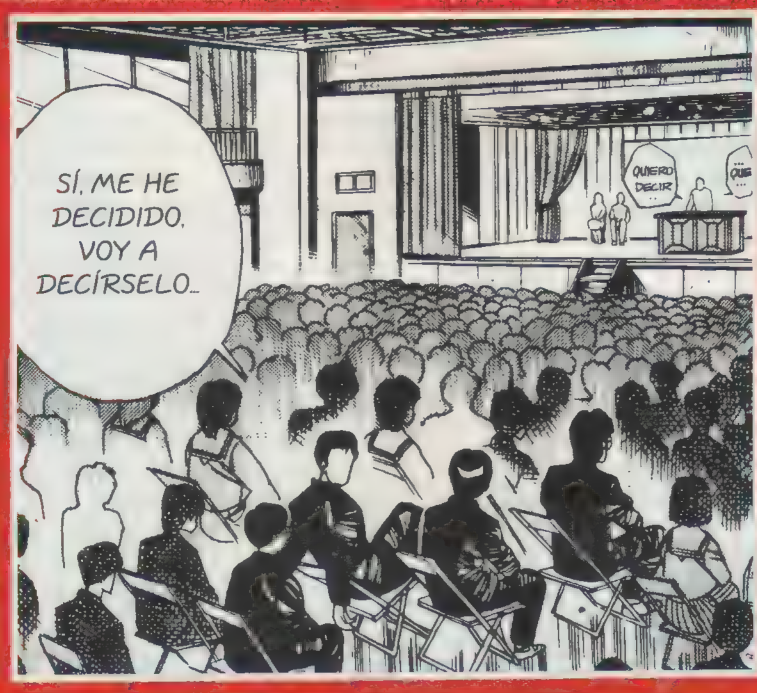
En fin, que está visto que cuando tenemos falta de información, nos creemos lo que dice cualquiera, incluso si es alguien que tiene menos idea que nosotros sobre el tema.

(Nota de Lázaro: Aprovecho para animar a nuestros lectores/as a contarnos las anécdotas que hayan podido vivir, que seguro que son muchísimas y todas dignas de ser publicadas).

Nami
Nami_chan@lettera.net

DESPUÉS DE LA CEREMONIA

[illegible]



[illegible]

Takashi Muto e Iwai

¿SAN SEIYA?

Cuando me pregunté si podría haber alguien que dibujase peor que *Osamu Tezuka*, de pronto me vino a la cabeza el recuerdo de una de las series que Planeta había tenido que cerrar: **Los Caballeros del Zodíaco**. La verdad es que aún me cuestiono cómo alguien que dibuja tan mal puede llegar a triunfar como lo ha hecho *Masami Kurumada*, pero todavía me asombra más teniendo en cuenta sus guiones. Vamos a resumir el argumento de su serie estrella: Un grupo de niños (porque si mal no recuerdo rondan todos los 15 años (*NdL: Incluso los 13*)) se dedican a pelear en armaduras que representan constelaciones, queriéndose mucho entre ellos y sacrificándose los unos por los otros, a ver quién es el que más veces ha muerto por el otro. No era suficiente con semejante estupidez, que *Kurumada* nos obsequia con un argumento más lineal que el de mi libro de matemáticas. La línea a seguir era:

1.- Aparece un peligro peligrosísimo que acecha la estabilidad del mundo mundial (*NdL: No se te olvide que el peligro rapta y pone en peligro la vida de* Atenea).
2.- *Seiya* y sus amigos luchan contra enemigos con armadura hasta que llegan al malo final de turno.
3.- Destruyen el malo muy malo a base de sacar sangre hasta por los parpados.
4.- Le dan gracias al poder de la amistad (a veces aparece el elemento añadido de que algún malo se vuelva bueno o se arrepienta, al más puro estilo **Dragonbol**).

La verdad es que es todo un logro mantener una serie repitiendo el mismo esquema una y otra vez (lo único que solía cambiar eran los nombres y armaduras de los personajes), y puede que una de las posibles explicaciones fuera que *Kurumada* se prestara a los intereses sexuales de su editor (o eso, o el editor era primo de *Rompetechos*). Y es increíble también ver que semejante basura de dibujo aun no ha evolucionado en series actuales como **Bt'x**.

Pero claro, se nos da una gran explicación al porqué de la serie: su objetivo era enseñar los valores del sacrificio en pro de los demás, y de la constante lucha que supone el alcanzar los objetivos personales. ¡Ja! Para eso ya teníamos el **Barrio Sésamo**, con la mejora de que *Espinete* no se liaba a hostias con *Don Pimpón*, ni *Epi* se volvía macarra después de entrenarse en la isla de noséqué.

Por otro lado, la personalidad de algunos personajes a veces te hacía tener ganas de entrar en el cómic y rematarlos, *Seiya* siempre haciendo de mártir, *Shiryu* perdiendo la vista y soltando rollos budistas, *Hyoga* haciendo de macho machote que al final es un buenazo, *Shun* de niña quejica e *Ikky* de paranoico agresivo. ¡Una gran mezcla, sí señor! Lo lamentable es que al final todos se querían y se ayudaban, lo cual hace este manga menos realista que **La historia interminable** (cuyo título hubiera encajado muy bien a esta serie si no hubiera estado registrado).

Pues bien, la verdad es que esta vez no he encontrado explicación alguna al porqué esta serie triunfó (en Japón, porque aquí en España... jeje), aunque la explicación podría ser la misma que si nos planteáramos el porqué hay gente que sigue los seriales venezolanos de TVE. Lo triste es saber que los niños de hoy en día ven cosas como ésta en vez de leer libros tan interesantes como los de *José Cela* (*¿Don Camilo*, unas gachas?). Un ultimo apunte: ¿lo mejor de la edición española? Las fichas sobre mangas de la penúltima página.

Besos.



Yoshi
yoshis@ole.es

Nota de Lázaro: *Ya que parece el lugar indicado, me gustaría que alguien me explicara por qué si el objetivo era casi siempre matar a Atenea no se limitaban a rebanarle el pescuezo cuando la pillaban desprevenida en lugar de colocarla siempre en plan mártir durante varias horas para dar tiempo a sus caballeros a rescatarla.*

Algo se muere en el alma...

"...cuando un amigo se va", dice la canción. "...cuando se acaba una serie" digo yo, aprovechándome de la misma.

Porque qué duda cabe, creo que siempre duele que se acabe algo que uno seguía, ya sea una colección de tebeos, la carrera de un futbolista, la vida de un grupo musical o vaya usted a saber qué. Curiosamente en este mes de febrero en el que escribo estas líneas han cerrado dos de mis colecciones favoritas: **Detective Conan** y **Maison Ikkoku** (esta última en USA, claro, no vayáis a pensar cosas raras). Sin embargo, no se trata de casos exactamente similares, porque si bien **M. Ikkoku** ha llegado a su fin natural -el último tomo japonés-, la serie del **Conan** se ha quedado tal que a la mitad, más o menos; creo que en Japón van por el tomo 25 o así...

En otro día esto me llevaría a hablar de cómo se hace para alargar una historia con un argumento tan escaso o si eso conveniente para la misma. Pero como ya he dicho, de eso hablaré otro día, que si ahora sigo por ahí me arriesgo a quedar más perdido que *Ryôga* en el metro de Tokio.

Creo que también dejaré para otro momento el hablar sobre lo que pasa cuando una historia llega a su final, o más bien, sobre lo que nos deja una historia al terminar, sobre todo cuando nos ha gustado (porque cuando es al contrario, sólo decimos "¡por fin!" y a otra cosa, mariposa). Más que nada, porque no me puedo ocupar de esto y al mismo tiempo de lo que ocurre cuando una serie cierra ANTES de que haya terminado.

Y es que si hay una amenaza que sobrevuela sobre quienes coleccionan series de manga y anime no es ya tanto el que la gente de la ATR, TAC y similares lleguen a tener auténtica influencia sobre la sociedad (aunque la verdad es que eso también da mucho miedo), sino que la colección que se estaba haciendo se corte de repente y a traición. Creo que en este mundillo no hay nadie que no haya sufrido esta situación en sus carnes -exceptuando quienes lean "en exclusiva" **Dragon Ball** y/o **Marmalade Boy**-. Sin ir más lejos, a mí mismo me ya ha me ha pasado un par de cientos de veces con: **Touch**, **City Hunter**, **Kimagure Orange Road**, **Tokyo Babylon**, **Encrucijada Mágica**, **Eat-Man**, **Horobi**, **Calm Breaker**, **Patlabor**... y estoy escribiendo las primeras que recuerdo. Tampoco me ha ido mejor en cuestión de animes, pues todavía sigo esperando la continuación de **Macross Plus**, **Taiho Shichauzo**-los OAVs-, las tres series de **Héroes en la Galaxia-Derdensagen Von Kosmosinset** (total, sólo son poco más de 120 episodiejos...), los demás OAVs de **Kimagure Orange Road**...

En realidad a mi la historia del cierre de colecciones no me pilla de nuevo. Como lector de tebeos americanos, la noticia de cierre de colecciones era una un peligro muy real y constante que se hacía realidad en menos de lo que pensaba; por el camino se fueron quedando **El Escuadrón Suicida**, **Daredevil**, **LJE**, **LJA**, **Clásicos Marvel**, **Impulso**...

¿Pero por qué cierran? Pues, generalmente, porque no alcanzan los resultados económicos que se esperaban; o séase, porque no venden. ¿Y por qué no venden? -replica una voz desde el fondo de la sala-. Voto a bríos, nos hemos levantado preguntones hoy, ¿eh?

¡Ah, amigo! Aquí iba a estar si lo supiera, vamos. Eso precisamente quisieran saber editores, productores, directores gerentes y demás bichería, para no pegarse el batacazo con los lanzamientos. Saber lo que NO se vende es también conocer lo que SÍ se vendería y eso se cotiza muy caro en el mundo editorial.

Por eso precisamente, porque nadie sabe a ciencia cierta lo que puede tener éxito y lo que no, las editoriales sacan diversas colección creyendo que pueden funcionar. Y cuando sus previsiones fallan -esto es, la mayoría de las veces- se producen los tan temidos cierres que tanto nos duelen, que es como hemos empezado este artículo y como, me temo, se seguirán produciendo por los siglos de los siglos (o así).

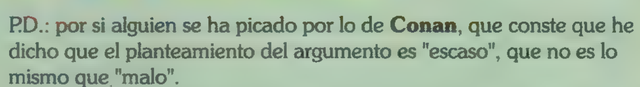
A modo de última reflexión , sólo se me ocurren algunas preguntas sin respuestas -o porque no las hay, o porque nadie quiere darlas-:

- ¿Qué es menos fiable: una encuesta electoral o un sondeo de mercado entre otakus?
- ¿Por qué cierran casi todas las colecciones "que los otakus piden"?
- A la vista de esto, ¿qué son "los otakus": a) mentirosos b) puntillosos c) inexistentes d) pobres como ratas e) todo lo anterior?
- ¿Es necesario para que un manga tenga éxito que esté apoyado por una versión en anime -especialmente serie de televisión- que haya podido ser vista en un ámbito más o menos nacional?

Y sobre todo, ante este panorama, ¿le quedan al manga dos años? -la solución a esta pregunta en el próximo salón del manga; total, siempre hay una mesa redonda con ese nombre...-

RIP

Jaime Ortega
kgw@ole.com



P.D.: por si alguien se ha picado por lo de **Conan**, que conste que he dicho que el planteamiento del argumento es "escaso", que no es lo mismo que "malo".

P.D. 2: si algún directivo de Manga Vídeo me explicase a santo de qué viene ahora sacar el "episodio perdido" y la segunda película de **Maison Ikkoku**, le estaría muy agradecido.

P.D. 3: no os perdáis el estreno de **Mononoke Hime**, ¡en cartelera a partir del 7 de abril! (Tenía que decirlo).



¿SE HACEN LOS SUEÑOS REALIDAD?

"- Perdone, ¿tienen *snuff movies*?
- Eh... Esto es una tienda de cómics y juegos de rol.
- ¡Por eso! ¿Es que no les quedan?"

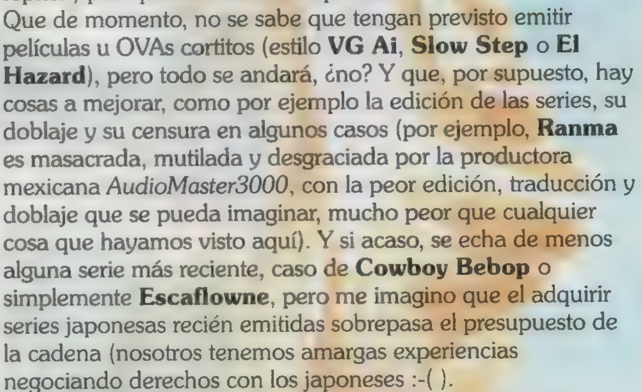
El Camino Perdido del Otaku

Hace muchos años, en una mañana lejana... mi hermano y yo nos levantábamos por la mañana, a eso de las 6, con un dilema por resolver: había que elegir qué serie grabábamos y cuál no. Era imprescindible dejar una, ya que sólo teníamos un vídeo y se emitían dos series a la vez. Bueno, en realidad emitían varias series a la vez. Por este motivo, series como **Maison Ikkoku**, **What´s Michael?** o **Miyuki** se perdieron (¿para siempre?). Para los que no vivisteis aquellos (maravillosos) meses, os diré que se emitieron cerca de 20 series, todas nuevas en España (con perdón), todas más o menos recientes. Es difícil de creer, lo sé (*NdL: Joder, y los que pillábamos autonómica a veces teníamos tres a la vez, cagontó*).

Entonces no lo sabíamos, claro, pero fue la Edad de Plata del anime; la de Oro pienso que fue cuando **Heidi** y **Marco** habitaron entre nosotros (por cierto, ¿a alguien le gusta el anuncio de Pepsi en el que salen *Heidi* y *Pedro*, ya talluditos y 'grunges perdíos'?). Eran más de 8 horas, en conjunto, emitiendo anime sin parar... o parando lo justo para que *Miliki&Rita* o *Leticia* nos asustasen un poco. Pasada esa época plateada, el anime desapareció progresivamente de las parrillas de programación, resistiendo unas pocas series enterradas en las franjas matinales. No obstante, teníamos una esperanza: las futuras cadenas vía satélite, las "plataformas digitales", que aseguraban docenas de canales temáticos... Y si iba a haber casi cientos de canales, ¿no podría haber uno dedicado íntegramente a anime? ¿Podríamos tener anime, sin recurrir a la tapadera de los programas infantiles/juveniles?

Hoy por hoy aquí no se ha hecho realidad ese sueño, al menos en su totalidad. Hay varios canales, especialmente en *Vía Digital*, como *Canal Panda*, *Club Super 3* o *Locomotion*, que emiten algunas series y OVAs... pero apenas debe de ser el 10 ó 20% de su programación. Pero echamos la mirada más allá del charco y nos fijamos en Chile, en su operadora de cable *M/Y*, y en el canal *ETC* (http://www.etc.cl).

Y este canal, lo creáis o no, emite las 24 horas, 7 días a la semana, 365 días al año a-ni-me. Todo el rato anime. Series y series de anime. Lo que todo otaku ha soñado alguna vez. Encender la tele a las tantas de la noche y ver anime. Acabar de comer y ver anime. O mejor dicho: poder ver anime. Y para que os hagáis una idea de lo que realmente significa este canal, aquí esta la lista de series que se están emitiendo este mes a través de *ETC TV*: **Rurôni Kenshin**, **Dragon Ball** (Z, ZZ y GT), **Detective Conan**, **Rayearth**, **Zenki**, **Tekaman Blade**, **Cobra**, **Ranma**, **Sailor Moon** (R y S), **G. S. Mikami**, **Slayers Next**, **Dr. Slump**, **Slam Dunk**, **Pokémon** y **Saint Seiya**... arf.



Diré que hay algunas series que se emiten varias veces al día (**Pokémon** y **Dragon Ball** son las que más se repiten) para poder cuadrar las parrillas. Que de momento, no se sabe que tengan previsto emitir películas u OVAs cortitos (estilo **VG Ai**, **Slow Step** o **El Hazard**), pero todo se andará, ¿no? Y que, por supuesto, hay cosas a mejorar, como por ejemplo la edición de las series, su doblaje y su censura en algunos casos (por ejemplo, **Ranma** es masacrada, mutilada y desgraciada por la productora mexicana *AudioMaster3000*, con la peor edición, traducción y doblaje que se pueda imaginar, mucho peor que cualquier cosa que hayamos visto aquí). Y si acaso, se echa de menos alguna serie más reciente, caso de **Cowboy Bebop** o simplemente **Escaflowne**, pero me imagino que el adquirir series japonesas recién emitidas sobrepasa el presupuesto de la cadena (nosotros tenemos amargas experiencias negociando derechos con los japoneses :-( ).

Que tomen nota los encargados, jefes, barandas, bosses, gerentes o dueños de las cadenas de satélite. Un canal íntegramente dedicado a la animación japonesa (al igual que *Cartoon Network* ya existe hace una pila de años) es no sólo una buena idea, sino una buenísima idea. Simplemente se podría hacer con el anime ya emitido previamente aquí. Pensad en lo que podría ser un horario de televisión compuesto por series como **KOR**, **Touch**, **City Hunter**, **Captain Tsubasa**, **Macross**, **Evangelion**, **Ranma**, **Dragon Ball**, **Sailor Moon**... ¿Un sueño? Quizás hoy sí, pero, ¿quién sabe lo que pasará mañana?



Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega

Bienvenidos otra vez al mundo de *Tsukasa Hojo*, uno de los grandes mangakas que ha dado el país del Sol Naciente. El mes pasado empezamos a comentar las obras cortas de este gran autor, hablando de los dos primeros tomos recopilatorios del *Sr. Hojo* : *Tenshi no Okurimono* y [illegible] *sakukoro*. Así pues continuaremos con el tercer volumen de esta recopilación, *Melody of Jenny*, y finalizaremos con un pequeño compendio de 4 historias cortas titulado **Splash!**. Bien, por hoy ya dejo de aburriros y vamos con...

OBRAS CORTAS

Este tomo salió a la luz el 7 de febrero de 1996 y consta de 3 historias preciosas. Lo que más sorprende de éste es su realismo y seriedad, pues en él encontramos narraciones sencillas, sin elementos fantásticos ni humor alocado, ni tan siquiera insinuaciones sexuales, nos encontramos ante otro *Tsukasa* pero no por ello peor. El tomo nos traslada al Japón de la II Guerra Mundial y somos testigos de su vida, sobre todo de la de los niños. Historias simples, tristes algunas, pero principalmente profundas y bonitas. Si podéis haceros con ellos, no os decepcionarán. Como siempre, advierto que voy a contar los finales, ya sabéis.



La primera historia consta de 68 páginas a lo largo de las cuales vemos cómo un joven piloto del ejercito japonés va evolucionando a medida que pasa la Guerra. Observamos las relaciones con su familia, su novia, sus compañeros, etc. hasta que un buen día su compañía es escogida para realizar un ataque kamikaze contra barcos estadounidenses. En ese momento podemos ver el miedo y el temor que los envuelve a todos fruto de la desesperación, la impotencia y la imposibilidad de escapar al destino. En la últimas páginas la chica le da a nuestro protagonista un prenda para que la lleve consigo y él se dirige hacia una muerte segura.

La segunda historia es la que da nombre al tomo, **Meloddy of Jenny**. En esta aventura de 75 páginas se nos narran las peripecias de unos niños japoneses que se encuentran con un soldado americano que les ayuda. En un primer momento los chicos huyen del desconocido, pero después que éste les ayudase a curar a una miembro de su grupo lo aceptan (todos menos uno que desconfía de él y dice que tendría que estar preso). El joven soldado talla una flauta de madera y entretiene a los niños con su música, impidiendo que se asusten por estar perdidos. Todo sigue así hasta que encuentran las vías del tren y son atacados por aviones americanos, todos se ponen a salvo menos uno (el que desconfía del extranjero), siendo salvado *in extremis* por su "enemigo", que pierde la mano derecha en el acto. A causa de la herida no puede tocar la flauta y la va a romper cuando uno de los niños les dice que ya tocará él en su lugar. Continúan con el viaje y finalmente llegan a su pueblo, un pueblo que acaba de ser arrasado por la aviación yankie. La gente ve llegar a los jóvenes y con ellos a un extranjero al que persiguen y matan. Al final de la historia vemos que el joven que aprendió a tocar la flauta gracias al americano es en la actualidad un músico famoso y da un recital en su memoria con la flauta que le regaló.

La última historia del tomo es de 60 páginas y lleva el título de **American Dream**. En ella vemos las vivencias de un joven japonés que junto a su equipo de béisbol está haciendo furor en Estados Unidos, donde entabla amistad con una joven y con un *manager*. Es en ese momento cuando estalla la Guerra y los jugadores nipones han de volver a su país para alistarse. El *manager* le consigue asilo político para que no tenga que volver, pero nuestro protagonista no quiere renunciar a su país, así es como al final vuelve a Japón y se alista mientras que su amigo se alista en el ejercito estadounidense. Por suerte la Guerra no acaba con él y al finalizar puede volver a jugar al béisbol.

Splash!

Splash! Son 4 historias cortas (2 de 6 páginas y 2 de 8 páginas) a todo color realizadas entre 1987 y 1989, que más tarde se pusieron en el *Tsukasa Hojo Illustrations* y que como nexo en común sólo tienen el amor.

El **Splash!1** fue realizado en abril de 1987 y consta de 8 páginas. La historia gira en torno a la relación entre una actriz y un cámara. Los dos se quieren pero el chico corta, así pues la chica, ni corta ni perezosa, aprovecha una escena del rodaje y se vuelve a declararse a su amor. Al final se ve un plano general con los dos abrazos.

Dos meses más tarde *Tsukasa* realizó la segunda historia, que esta vez sería de 6 páginas. En ella vemos cómo un padre recuerda, al ver jugar a su hija con un niño, su infancia y

adolescencia así como a la chica que ocupó su corazón durante esa época. Por curiosidades del destino a su hija le gusta ese chico y éste es el hijo del primer amor de su padre.

En noviembre de 1998 el *Sr. Hojo* continuó la "saga" de ***Splash!*** e hizo la tercera parte. Esta nueva historia de 6 páginas nos narra el idilio entre un joven y una joven, cómo se pelean y cómo se reconcilian bajo la lluvia en el bar donde se conocieron.

A los 5 meses (en abril de 1989) salió la última de las partes, **Splash!4**. A lo largo de sus 8 páginas descubrimos las reacciones de una pareja que acaba de discutir y en la que cada uno se va por un lado. Después, más serenos, quieren arreglarlo pero no se localizan hasta que, al final, cuando la chica ya abatida se dispone a marcharse, se encuentran y se reconcilian.

Unas historias sencillas, con un dibujo soberbio y muy bien coloreadas, todo un lujo para nuestros ojos y una excusa más para comprarse el libro de ilustraciones en que vienen publicadas.

Bueno, pues por este mes eso ha sido todo, nos vemos el próximo número con... **Rash!**. Os dejo que estoy de exámenes y hay que estudiar. Cuidarsus

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com





DEBATE

Buenas, esta sección sufre una remodelación, pues pasa a llevarla *Paco Benítez*, quien añadirá algunos elementos y en general la mejorará, así que vamos a zanjar el tema de *Toriyama* y así empezamos de cero el próximo mes. Sentimos haber invadido la sección de *Tsukasa Hojo* pero las reestructuraciones de última hora nos han obligado, lo sentimos.

En cuanto a *Toriyama*, opino igual que *Lázaro*; no obstante me divierte. Hay, además, cuatro páginas, las que conforman el capítulo 3 de **Go! Go! Ackman** (**Teatro Manga 3**), que justifican (para mí) toda su obra, sobre todo cuando no creo que el japonés medio sea naturalmente irónico. Otra muy buena pudo haber sido **Escape**,siempre materia opinable.
PD: **"Orion"**, página 86 en la edición de Planeta: siempre me pareció que *Shirow* ponía a *Toriyama* en evidencia.

Damián (Buenos Aires)

Nos ha llegado a última hora un e-mail de una chica que dice que *Toriyama* es el mejor dibujante de Japón, pero como no ha especificado si quería aparecer en la sección y no responde a los mails que le enviamos lo dejamos así. Ya sabéis, a partir del mes que viene cambios, esperos que os gusten y que colaboréis en la sección

TOP TEN

Saludos, pues hemos pensado que ya que hemos creado este pequeño cajón desastre vamos a aprovechar y aclarar que la sección de Top Ten no ha desaparecido, es sólo que estamos dando tiempo a que lleguen vuestros votos y a que el pobre Shinohara los cuente y elabore las listas, en breve podréis ver los primeros datos.

CONCURSO

Y hola de nuevo. Deciros también que ya tenemos a los primeros ganadores de nuestros concursos, nos hemos puesto ya en contacto con ellos para pasarles sus premios, y por nuestra parte seguimos queriendo regalar lotes de manga, así que vamos a por el siguiente concurso, que esta vez consistirá en unas sencillas preguntas:

1.- ¿Cuántos tomos tiene el manga Touch en su edición en tankoubon (ojo, en la normal, no en la Wide)?
2.- ¿Cómo se llama el protagonista de la serie Slam Dunk?
3.- ¿Cómo se llama el autor del manga Kimagure Orange Road?
4.- ¿Cuántos capítulos tiene el anime de Marmalade Boy?
5.- ¿Cuántos episodios tiene el anime de Cowboy Bebop?

Como veis, son preguntas muy sencillitas, así que esperamos vuestras respuestas en la dirección de la revista para sortear un nuevo lote de productos manga. ¡Os esperamos!

Muchos de los otakus son también aficionados al cine de Hong Kong, razón por la que este mes hemos decidido dedicar esta sección a uno de los actores más queridos por el público del género, al hombre imposible, al polifacético...





Un 7 de abril de aquel año 1954 nació en la ciudad de Hong Kong un bebé de unos cinco kilos llamado *Kwong Sang* (aquí parecía que sus padres presagiaran su futuro, ya que *Kwong Sang* significa "amplio y enérgico", ¿qué mejor definición para *Jackie*?). Pero para *Jackie* no todo fue gloria desde el principio, ya que *Charles* y *Lili*, sus padres, que trabajaban para la Embajada de Francia, estuvieron a punto de vender aquel bebé por la mísera cantidad de 26 dólares. Seis años más tarde, fueron contratados para trabajar en la embajada de los Estados Unidos en Australia. Así que para que su hijo siguiera adelante y no se alejara de la cultura china tuvieron que tomar la decisión de ingresarlo en la Escuela de Investigación de Ópera China del maestro *Yu Jim Yuen*. Antes de irse, el padre de *Jackie* le hizo prometerle tres cosas: que no se drogaría, que no jugaría y que no se metería en las tríadas chinas (la mafia china); y según palabras del propio *Jackie*, sólo incumplió la segunda, ya que jugó, pero como él dice: "sólo un poquito ^_^".
Y así empieza la preparación de *Jackie*.

Al entrar en la escuela de ópera se firmó un contrato mediante el cual *Jackie* pasaba a ser propiedad del maestro durante diez años, pudiendo éste castigarlo hasta la muerte si lo creía preciso. Así *Jackie* pasó a formar parte de la familia *Yuen*, pasando a llamarse él *Yuen Lo*. Con tan sólo 7 años *Jackie* se encontró en una escuela con la disciplina más dura que se puede encontrar, y tenía que aguantar, él mismo recuerda esos años como una época de interminable tortura. Pero como ya le dijo un hermano mayor (más alto en la jerarquía de alumnos de la escuela) llamado *Yuen Lung* (que más tarde se llamaría *Samo Hung* (compañero de fatigas de *Jackie* en innumerables films)). "Aquí se come, se bebe y se sueña Kung Fu. Así es nuestra vida".

Para que os hagáis idea de lo duro que era un día normal allí: tras haber dormido cinco horas en el suelo, subían al techo a correr en silencio para no molestar a los vecinos. Al acabar desayunaban una taza de arroz frito y se ponían a entrenar cinco o seis horas casi ininterrumpidas: calentamientos, artes marciales, manejo de armas, acrobacias... Entonces llegaba la comida, que constaba de sopa, vegetales, arroz y pescado. Tras esto llegaba lo más duro de todo, ejercicios de elasticidad: los alumnos gritaban de dolor mientras algún "hermano mayor" les "ayudaba" a estirarse de forma correcta. Después tocaba entrenar el andar con las manos, algo muy usado en ópera china. Tras esto hacían las labores caseras y por último entrenaban el canto y el manejo de armas más complejas.

Así que no es de extrañar que, tras diez años de este duro entrenamiento diario, *Jackie* tenga un cuerpo de goma, una mente despierta, una velocidad prodigiosa y unos músculos de acero.

Y a los nueve años fue elegido para participar junto a *Yuen Lung* (*Samo Hung*) y *Yuen Biao* en una película llamada "**Las siete pequeñas fortunas**", que arrasó en taquilla en los teatros de Hong Kong. Al cumplir los 17 años *Jackie* salió de la Escuela de Ópera e intentó meterse en la industria del cine como doble y extra. Al poco tiempo, gracias de nuevo a su "hermano mayor" *Samo Hung*, consiguió introducirse en alguna película del desaparecido *Bruce Lee*. En la famosa "**Fist of Fury**", *Jackie* hacía de doble del personaje japonés que *Lee* golpea y lanza varios metros atrás a través de unas ventanas. *Jackie* lo hizo sin ningún tipo de protección, y tras la impresionante caída *Samo Hung* y el propio *Bruce Lee* fueron a socorrer a *Chan*, y según se cuenta, *Samo* dio su aprobación asintiendo con la cabeza, mientras que *Bruce Lee* le



dijo unas palabras de admiración, y estuvo preguntando por su estado durante varios días.

Luego siguió actuando como doble hasta que en Hong Kong acaeció la súbita y desastrosa muerte de *Bruce Lee* el 20 de julio de 1973 a la edad de 23 años. En ese momento el cine de Hong Kong cayó en picado, llenándose el panorama de clónicos del dragón: *Bruce Lei*, *Bruce Le*, *Bruce Leung*... Así que *Jackie* se fue a Australia con sus padres, una vez allí trabajó en la construcción, en cocina... Hasta que el productor *Willie Chan* lo llamó y le ofreció protagonizar una película bajo la dirección de *Lo Wei*.

Así empezó su carrera artística como protagonista en películas de poco éxito: "**New Fist of Fury**", "**Shaolin Wooden Men**"... Hasta que *Jackie* no pudo aguantar más y huyó de *Lo Wei*. Entonces, gracias a la Season Films, pudo trabajar como a él le gustaba bajo la dirección de *Ng See-Yuen*. La película que resultó fue "**Snake in Eagle's Shadow**" (La serpiente a la sombra del águila), el primer éxito de taquilla tras la muerte del maestro *Lee*. Más tarde llegó "**Drunken Master**", y a partir de ahí todas sus películas fueron un éxito rotundo en Hong Kong. Así fue como saltó fronteras hacia el resto del mundo.

Sin duda alguna el éxito de las películas de *Jackie Chan*, aparte de su carisma y dotes como actor, recae en el alto grado de realismo que encierran, se ve el contacto físico, e incluso a veces se teme por la vida de algún doble (nunca olvidaré los tortazos que se daban en "**Dragons Forever**") o incluso del propio *Chan*; ya que como es por todos conocido *Jackie Chan* no tiene dobles, y fuera de ser una razón comercial como nos vendieron aquí, él lo hace porque le gusta más así, así le da más realismo a sus películas (y tanto que realismo, más de una vez ha acabado al borde de la muerte por un pelo, no os perdáis la caída de "**Armour of God**").

Como futuros proyectos encontramos la segunda parte de "**Rush Hour**", en la que *Chris Tucker* viaja a Oriente, por parte de la Golden Harvest nos llegará una película llamada "**Shangai Noon**", en la que *Jackie Chan* interpreta el papel de un oficial chino de la Dinastía Ming en viaje al oeste para buscar a un asesino imperial; las malas lenguas dicen que esta película se debe al escaso éxito en China de "**Once Upon a Time in China and America**", en que un *Jet Li*, cogido constantemente sujeto por hilos volaba bajo la dirección de *Samo Hung*, que parecía pretender ridiculizar al héroe chino *Huong Feihong* (craso error, ya que fue una de las personalidades más influyentes en el pueblo chino). Y una nueva película en Hollywood que llevará por título "**Nosebleed**", en la que personificará a un limpiacristales de rascacielos en Manhattan.





Respecto a su última película, "**Gorgeus**", es una historia romántica en la que no faltan los enredos y los chistes, y, cómo no, peleas, aunque no en tan alto número como nos tiene acostumbrados su protagonista, pero sí de gran calidad, especialmente la última.

Y en proyectos ideales o simples rumores tenemos un supuesta "**Drunken Master 3**", "**Police Story 5**", o "**Armour of God 3**".

Como curiosidades sobre *Jackie* Chan :

·En Asia él y su equipo de dobles ("sus hombres", como él los llama) están en la lista negra de todas las compañías de seguros.

·Su primera palabra en inglés fue "egg" (huevo), debido a un incidente en un restaurante en que le hablaron en inglés :p

·Aunque aquí parezca mentira, en Asia *Jackie Chan* es un reconocido cantante, con varios discos en el mercado. En la mayoría de sus películas el propio *Jackie* canta el tema principal.

·En fin de año pudimos ver en el programa de China a *Jackie Chan* cantando junto a *Andy Lau* (otro cantante-actor famoso) en la despedida del año.

·Protagonizó la versión real del conocidísimo manga "**City Hunter**" de *Tsukasa Hojo*. Aquí *Jackie* personificaba a un *Ryo Saeba* más hábil todavía de lo que ya es de por sí, pero con la misma debilidad por las chicas o la comida. Inolvidable la escena en que *Ryo* huye entre explosiones, según se dice cuando se estrenó en Hong Kong, la gente durante esta escena gritaba "*¡¡Corre Jackie!! ¡¡Corre!!*".

Bueno, y esto es todo sobre el maestro del cine de Hong Kong.

Bruce Lee

NdL: Según la acogida que tenga este artículo nos plantearemos seguir con el tema, hablar de más personajes, publicar filmografías, comentar distintos títulos, etc.

¿Música Santa?

Que quede claro antes de que empecéis a leer, que escribo esto obligado por las circunstancias, y amenazado de muerte por algunos fans de **Saint Seiya**. A mí personalmente "**Saint Sella**" me parece soporífera, sus protagonistas un grupo de mariquitas (sin señalar a *Shun*) y... vale... me callo, pero que conste que bajo amenazas, y haced el favor de apartar esa motosierra, que esos trastos los carga *Akuma*.

Afortunadamente, una serie y su música no tienen por qué guardar relación en lo que se refiere a gustos y calidades. La mayoría de la música instrumental de **Saint Seiya** es agradable de oír, y los temas vocales (que interpreta el grupo **Make Up**) son bastante buenos para el aficionado a la música de anime.

Temas como *Pegasus Fantasy, Only For Love, Blue Forever* y otros se han hecho un rincón en la discografía de todo buen aficionado que se precie. Así pues, sin más preámbulos, pasemos a analizar la discografía de esta porqu... de esta serie.

En primer lugar, veremos los *Ongaku Shu* que es como llaman en Japón a las bandas sonoras (raritos son, ¿no?).

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Pistas
Columbia 32CC-1368	Ongaku Shû - TV Original Soundtrack	21/01/87	[illegible]
Columbia 32CC-1689	Ongaku Shû II - TV Original Soundtrack	01/08/87	[illegible]
Columbia 32CC-2074	Ongaku Shû III - TV Original Soundtrack	21/12/87	17
Columbia 32CC-2224	Ongaku Shû IV- Gods' Heated Battle	01/04/88	[illegible]
Columbia 32CC-2572	Ongaku Shû V Legend of Crimson Youth	21/08/88	[illegible]
Columbia 32CC-2656	Ongaku Shû VI Golden Ring Chapter	01/10/88	[illegible]
Columbia 32CC-2999	Ongaku Shû VII Poseidon Chapter	21/12/88	[illegible]
Columbia CC-3295	Ongaku Shû VIII Warriors of the Last Holy War	2Número de	

Como podéis ver, están más o menos ordenados de acuerdo con la evolución de la serie y por capítulos o "sagas". Para mayor comodidad os pongo sólo las referencias de los CDs, aunque muchos han salido en formato disco (vinilo) y casete. Omito esas referencias, porque dudo bastante que tengan esos títulos en la tienda de la esquina (a menos que estéis viviendo en Tokio, Osaka, Kobe...).

Aquí básicamente hay mucha música instrumental. Si lo que queréis son temas vocales, entonces pasemos a ver algunas recopilaciones vocales.

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Pistas
Columbia 30CC-1349	Hits Collection I	21/12/86	[illegible]
Columbia 30CC-1682	Hits II "Under Any Kind of Star"	01/07/87	[illegible]
Columbia 32CC-2534	Hits III Boys be	01/08/88	[illegible]
Columbia 32CC-1880	Galaxian Wars Dream Battle Chapter	01/11/87	6

Los tres primeros están plagados de temas vocales, muchos correspondientes a inicios o cierres de capítulos. La música de **Make Up** se puede calificar como de un rock sinfónico. Lleno de coros, batería teclados, guitarras, etc. No es estridente sino que más bien recuerda a esos grupos que hacen un rock "light" pero con apariencia contundente. Es agradable de escuchar, con una mezcla de temas rápidos y otros lentos.

Estos son interesantes si buscáis sólo temas vocales, aunque como recomendación económica, hay un recopilatorio de SM (GA-046) que recoge lo mejor de estos discos.

Atención al último de la lista. El *Galaxian Wars* incluye además de dos temas vocales, dos dramas de longitud bastante respetable en cuatro partes, a saber:

Pegasus Seiya Vs. Andromeda Shun
Dragon Shiryu Vs. Cygnus Hyoga
Aiolia, Horriable Lighting Plasma
Dying for Love

Es posible localizar las traducciones (al inglés claro) así que dejo este disco marcado sólo para Seiyabab... digo... para seguidores incondicionales de la serie.

Más cosas, ahora los que no caen específicamente bajo alguna categoría concreta.

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Pistas
Columbia 32CC-3217	Piano Fantasia	21/02/89	12
Columbia COCC-7089	King of the Underworld Hades	21/12/90	[illegible]
Columbia COCC-13258	1996 Song Collection	20/03/96	[illegible]
Columbia COCC-13980	1997 Tale of Youth	21/07/97	6

El primero como su nombre indica, es una selección de temas de la serie interpretados al piano. El segundo incluye 5 temas de drama, así que ojo con él. El resto de los temas aparecen en otros discos. El tercero es otro recopilatorio vocal, y el cuarto además incluye como curiosidad los temas *Lullaby* y *Soldier Dream* en ingles. Esos temas sólo aparecen en los recopilatorios.

Veamos ahora el plato fuerte. **Saint Seiya** tiene dos recopilatorios, pero no de esos que en un disco reúnen una docena de temas, sino recopilatorios con mayúsculas.

El *Saint Seiya Memorial Box* (Columbia COCC-7321-5) contiene la friolera de cinco discos. Los dos primeros son de BGM (música instrumental de fondo). El tercero contiene una recopilación vocal. El cuarto está lleno de un drama y el último es también un disco de drama, aunque incluye al final del mismo una buena ración de efectos de sonido de la serie y acaba con una



pequeña selección de pistas de karaoke. De nuevo, conseguir las traducciones al idioma de *Shakespeare* es factible aunque conseguirlas al castellano, a menos que alguien se haya animado a hacerlo, no es posible.

El segundo recopilatorio que nos ocupa es el *Saint Seiya Gold Collection* (Columbia COCC-14747-51). De nuevo cinco discos llenos de lo mejor de la serie, analicemos un poco su contenido.

Los dos primeros discos contienen una recopilación de 28 temas vocales. El tercer y cuarto disco nos traen una bonita colección de temas en formato orquestado (más conocidos como *Simphonic Suite*). Un total de 10

Número de Referencia	Nombre	Fecha	Pistas
Columbia 10CA-8047	You Are My Reason To Be	01/07/88	2
Columbia 15CC-8050	SL/DT/PF/BF	21/07/88	4
Columbia 15CC-805[illegible]	Mitsuko Horie, Songs of Seiya	21/07/88	4
Columbia CFK-587	Pegasus Fantasy/Blue Forever	21/10/86	2
Columbia CFK-619	Soldier Dream/Dream Traveler	01/05/88	2

piezas orquestadas junto con un par de temas vocales. El último contiene una selección de *Image Songs* y Dramas de otros discos.

No nos olvidemos de los *singles*, de los cuales he localizado sorprendentemente pocos. Creo que he buscado bastante aunque, como ya sabréis, en ocasiones es extremadamente difícil encontrar información sobre estos discos por lo pequeño de sus tiradas.

Para finalizar, no podemos olvidar una pequeña curiosidad, que seguramente será desde el momento en que muchos os enteréis objeto de caza y captura, pues el último disco a comentar es el Columbia AV-3002 *Saint Seiya CDV.* Este disco que salió al mercado el 21 de Noviembre de 1987, contiene 4 temas vocales, y una pista extra en formato **VídeoCD** (fácilmente reproducible con cualquier ordenador) que contiene escenas de la primera película de la serie con el tema *Lullaby* de fondo. Os adelanto que el vídeo esta disponible en internet para los interesados (eso si a alguien no se le hâ ocurrido ponerlo en el CD claro (*NdL: Tamos en ello*)).

Resumiendo, para una serie con la longitud y popularidad como ésta creo que hay un número de discos relativamente reducido y relativamente sencillo de conseguir (con alguna excepción, claro). Ya se ha realizado de hecho al menos una reedición de muchos de los títulos, así que tened cuidado con las referencias.

Como de costumbre, para las economías más paupérrimas (como la de un servidor) recomiendo un par de recopilatorios vocales. Los pudientes pueden intentar hacerse con algún recopilatorio (recordad los dramas que contienen) y los que estén forrados... bueno, esos que hagan lo que quieran.

Josema
orbatos@manges.com





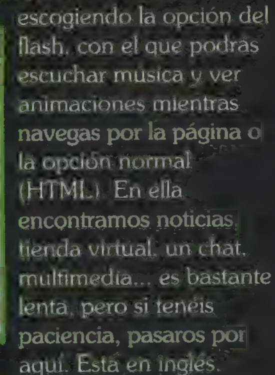
INTERNET

¡Hola amiguitos! ¿Qué tal? Ya veis, este mes (y esperemos que alguno más) la sección de Internet la llevamos nosotros: Buffy y Krestas, a ver qué tal se nos da. En fiiiin... ¿qué tenemos este mes? Pues sobre todo **Mononoke Hime -La Princesa Mononoke-** (Por cierto, *Lázaro*, ¿Ya la has visto o todavía sigue acumulando polvo en tu estantería? (*NdL: sigue ahí, ahora ya me espero a verla en el cine*)) y además de esto también tenemos todo un clásico: **Saint Seiya**, conocida en nuestros lares como "**Los caballeros del Zodiaco**".

De la primera hemos encontrado muchísimas webs dedicadas tanto a la filmografía del estudio Ghibli como a la película, que empezamos a comentar ya:

· Princess Mononoke.com

Una página muy polita y muy buen diseñada, incluso te dan una opción de introducir tu mail para avisarte de actualizaciones de la web. También puedes entrar escogiendo la opción del flash, con el que podrás escuchar música y ver animaciones mientras navegas por la página o la opción normal (HTML). En ella encontramos noticias, tienda virtual, un chat, multimedia... es bastante lenta, pero si tenéis paciencia, pasaros por aquí. Está en inglés.

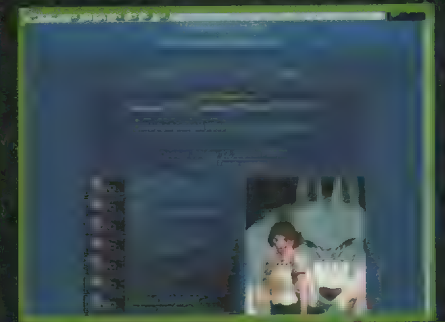




...princess-mononoke.com

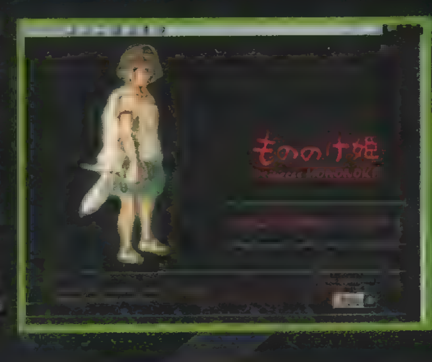
· Princess Mononoke / Nausicaa.net

Sin duda la mejor web dedicada al estudio Ghibli, en ella encontraremos noticias, FAQs, historia, sinopsis, galería de imágenes, artículos, links y webrings relacionados, multimedia, tráilers e información detallada de todas las películas y series en los que ha participado el estudio Ghibli y *Hayao Miyazaki*. Muy completa. También en inglés.



· The Princess Mononoke

En esta web podéis encontrar cosas variadas como un apartado de noticias relacionadas con la película, sección multimedia bastante completa con midis y ficheros mp3 para descargar y también tiene galería de imágenes (con fondos de pantalla y logos para Windows), además de un buen diseño en toda la página. La única pega es que también tiene algo de publicidad. En inglés y japonés (algunas cosas).



· Mononoke Hime

Toneladas de información relacionada con el film. Curiosidades, comentarios, anécdotas, datos de producción, datos de recaudación en diferentes sitios (Box office), artículos aparecidos en diferentes medios, preguntas y respuestas más frecuentes, información sobre la música y las letras de las canciones en japonés e inglés, resumen de la película, una guía de personajes y bastantes links.

http://www.helsinki.fi/~tvirtan/mh/

· La Princesa Mononoke

Una de las pocas páginas que hemos encontrado en español. En ella encontraréis una introducción a la película y su historia; una parte dedicada a personajes, donde hay una breve descripción de cada uno; la -obligada- galería de imágenes de la película (tsk, un poquito lenta); y algo curioso, una sección de paisajes donde hay fotos de los diferentes bosques que aparecen en la película. Para terminar hay una sección con ilustraciones sacadas del libro.

También hemos encontrado listas de correo de **MH** por si os queréis apuntar y compartir opiniones con otros fans, la mayoría de ellas están en onelist: (http://www.onelist.com)

· Princess Mononoke

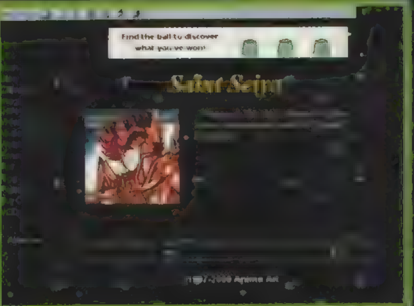
Lista de correo sobre la película. También se habla de otras películas de anime.
Para apuntarse mandar un mail a PrincessMononoke@onelist.com
-Abierta, inglés

· Princess Mononoke Pics

Una lista para intercambiar dibujos hechos por los fans de **Mononoke Hime**.

PrincessMononokePics@onelist.com
-Abierta, inglés

Y ahora pasamos al turno de **Saint Seiya**, el manga de *Masami Kurumada* que tanto éxito tuvo (en su día) en nuestro país.



*** Saint Seiya**
Aquí, además del Ring de **Saint Seiya** hemos encontrado cantidad de imágenes (tanto del anime como del manga), guía de personajes, historia, postales virtuales que podrás mandar a tus amiguitas, portadas de los tomos del manga, foro de discusión, debates, videoclips y cantidad de canciones en formato Real Audio. También se incluyen secciones a otros mangas de *Kurumada*, como **BT'x**.
http://www.animeart.com/saintseiya

*** Boadicea's Saint Seiya Homepage**
Buen diseño, bastante contenido (qué narices... ¡es genial!). En inglés y en francés. En ella encontraréis guía de personajes, fanfics, imágenes de alta calidad, información sobre la música, temas de escritorio para Windows, información sobre listas de correo y un apartado entero dedicado a *Shiryu* -el Caballero del Dragón- y otro dedicado a *Ikki* -el Caballero del Fénix- con fotos, biografías, técnicas de combate, etc.
http://www.boadicea.net/saintseiya/index.html

*** El santuario de Shun (de Lady Andromeda)**
Una de las mejores páginas de **Saint Seiya** en español (también se puede ver en inglés). Con un diseño sencillo aunque de contenido es amplio y variado. En ella podemos encontrar diversos apartados como información de personajes del manga, la serie y las películas. Una de las cosas que más nos han gustado es la cantidad de información detallada que viene sobre los CDs de **Saint Seiya** (indispensable si tenéis pensado compraros alguno). También hay una sección dedicada a *Masami Kurumada*, el autor, bastante completita: biografía, obras, imágenes, links y un apartado dedicado a **BT'x**, otro manga de *Kurumada*. En esta web, también hay una sección dedicada a los Fanfics de **Saint Seiya** (cosa que se agradece, ya que hay pocas cosas así en español y en la que puedes colaborar mandando los tuyos), una sección de multimedia (computer stuff) donde podéis descargaros fondos de pantalla e iconos. Otra sección a destacar es la del manga, donde nos informa sobre los tomos publicados, las partes que lo componen y de la edición española. También



hay que destacar la sección de anime, en ella encontraremos el resumen de la serie, sinopsis de las películas y comparaciones entre las versiones francesa, española, brasileña e italiana, todo muy completo. También incluye elementos comunes a otras páginas, como galería de imágenes y links.

*** Página de los Santos de Athena**
Otra gran página de **Saint Seiya** en español. En ella hay bastantes cosas, entre ellas una FAQ (Frequently Asked Questions Preguntas hechas con frecuencia) bastante interesante, completamente en español, donde se resuelven algunas dudas como por ejemplo: "*¿Es Marin la hermana de Seiya desaparecida (Seika)?*" (*NdKrestas: Ah, ¿lo es?... ¡Buffy, que me destripas la serie! ¡te mato! ^_^ U*). También en esta web se ofrece la posibilidad de unirse al Saint Seiya Fan Club donde la idea principal es permitir que se conozcan todos los Fans de **Saint Seiya** y que puedan ayudarse e intercambiar sus opiniones entre sí. Otra cosa a destacar es el chat, donde podréis conocer a otros fans. También están las secciones de siempre: Música, imágenes, vídeos, manga, anime, películas, historia, personajes...

*** La página artística de Saint Seiya**
Una página dedicada a fanfics y fanarts de **Saint Seiya** realizados por los seguidores de la serie.
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/6154/index.html

Al igual que **Mononoke Hime**, podéis encontrar mailing lists referentes a *Seiya* y cía. Ahí van las más destacables (de nuevo, de Onelist):

*** Saint Seiya**
Lista de correo para fans de **Saint Seiya** y la posibilidad de intercambiar fan art y fan fics.
saintseiya@onelist.com
-Abierta, inglés

*** ML-PegasusFantasy-SS**
Esta lista en español da la oportunidad de conocer a otros fans de **Saint Seiya** e intercambiar opiniones sobre el anime y el manga.
ML-PegasusFantasy-SS@onelist.com
-Abierta, español

Un mes más, damos por terminada nuestra sección. Esta vez hemos incluido algunas listas de correo a la ya de por sí gran oferta de páginas web pero... ¿queréis más? Estamos abiertos a vuestras sugerencias (Krestas está más por la labor de recibir cartas de fans del sector femenino ^_^ U) y trataremos de hacer que esta sección se amplíe con el tiempo. No en vano, "La Red es vasta e infinita" (*Motoko Kusanagi dixit*). ¡Hasta el mes que viene!

Marta Fierro "Buffy" (*buffy@teleline.es*)
CJ González "Krestas" (*krestas@jet.es*)

FIRE EMBLEM

Fire Emblem es una serie de videojuegos desarrollados por Intelligent System, y publicados por Nintendo, consistente en una combinación entre el Wargame y el R.P.G. tradicional. El sistema de juego es de simulación de batallas por turnos, con una línea argumental y unos personajes como los de un R.P.G.

Cada capítulo de la serie cuenta con una gran abundancia de personajes, cada uno con su propia personalidad, historia, emociones, sentimientos y ambiciones, creándose unos personajes llenos de matices, lo cual constituye una de las principales bazas de esta saga. Vamos a enumerar los juegos de la saga:

Para la Nes:

Fire Emblem -The Dark Dragon and the Light Sword
Cuenta la historia del joven príncipe *Mars*. Después de que su país Aritia fuese destruido, escapó y formó una fuerza rebelde para luchar contra los villanos.

Fire Emblem Legend
El segundo juego narra una historia diferente que no guarda relación con el primero, pues ahora los protagonistas serán dos amigos que se verán envueltos en diversas situaciones.

Para la Super Nintendo:

Fire Emblem: Mystery of the Emblem
Este juego consta de dos partes diferenciadas, una primera, llamada **Darkish Holy War**, que viene a ser un *remake* del primer juego de la Nes, y la segunda, **Heroes' Holy War**, que continúa la historia de la primera parte.

Fire Emblem: Genealogy of the Holy War
Este cuarto videojuego no continúa la historia de *Mars*, sino que introduce un nuevo reino, Grandbell, con otros países nuevos, en otro continente. A pesar de ello siguen apareciendo personajes importantes de los anteriores juegos.

Fire Emblem Thracia 776
Este último juego de la saga parte de el anterior. El personaje principal es *Leaf*, y cuenta su aportación en su rebelión contra el imperio, que no fue contada en el anterior capítulo.



Ahora que ya sabemos de qué van los juegos, es hora de conocer su animación:

A raíz del éxito de los juegos en sus consolas domésticas, Nintendo decidió lanzar al mercado la versión animada de **Fire Emblem**, en forma de un par de ovas de 30 minutos de duración cada una, un metraje quizás insuficiente para narrar la extensa trama desarrollada en el videojuego.

La historia comienza con un sacrificio de la princesa *Elis* para que su hermano el príncipe *Mars* pueda salvar su vida, con el fin de que libere algún día al pueblo de la invasión demoníaca que está asolando medio mundo.

El tiempo ha pasado, y príncipe *Mars*, heredero al trono, sigue vivo. *Mars* crea un ejercito, llamado los caballeros de Aritia, para liberar a los que están siendo invadidos por *Madius*, líder del país de Durhua, unido a *Garnev*, gobernante y sacerdote supremo de Khadin.

Después de que *Elis* se sacrificase, el rey *Cornelius* pidió a su amigo el rey del reino de Talus que acogiese al príncipe *Mars* y así asegurar la supervivencia de su estirpe.

El rey de *Talus*, temeroso ante la posibilidad de que les traigan problemas a su reino, se niega a acogerle, pero gracias a los ruegos de la princesa *Sheida* finalmente acepta.

Durante su estancia en Talis, el príncipe *Mars* se pasa el día soñando despierto, yendo de compras con la princesa *Sheida* y haciendo el vago; aunque él no olvida el día en que su tierra fue invadida por *Madius*, y su querida hermana dio su vida por él.

Más tarde la acción se sitúa en Aritia, con el padre de *Mars* y los caballeros de Aritia contra el ejercito de las tinieblas. Su ejército es masacrado brutalmente, y él se encara contra el sacerdote supremo. *Khadin* le ofrece una oportunidad de vivir en Cornelius, teniendo para ello que rendirse y condenar a la esclavitud al pueblo de *Aritia*. Por supuesto el rey se niega, y el sacerdote lo asesina con un conjuro de magia negra.

Ahora que el padre de *Mars* ha muerto sólo parece haber un gobernante dispuesto a luchar contra el enemigo, se trata de la princesa de Orleans. *Mars* y sus caballeros deciden salir de Talis e ir enfrentándose poco a poco contra el enemigo, alejándose del foco principal, pero es el momento en el que Talis es invadida por los piratas.

Mars decide que es el momento de salir de su escondite y luchar, para ello dirige a los caballeros de Aritia, acompañado por sus consejeros *Jaigan, Gordon, Able,* Dohga y *Cain*. Y ya, que tampoco voy a contar el final.

En conjunto el anime no está nada mal, con unos diseños de personajes bastante majos, un abundante torrente de participantes y una animación aceptable.

Quizás podamos acusarlo de ser algo infantil, ya que en las batallas casi no veremos gota de sangre (bueno, ya se sabe que con la infantil Nintendo de por medio...) a pesar de que se atraviesen con espadas y demás. Otro rasgo negativo, como ya dije al principio, consiste en la duración de la serie, dos míseros OVAs de 30 minutos, con lo que casi no es posible contar mucho sobre la extensa historia desarrollada en los juegos, y hay muchas cosas que se quedan sin explicar.

Pero vamos, resumiendo se trata de una anime bastante recomendable para los fans de **Lodoss** o de **Arislan** (aunque menos violento que este último), de la fantasía heroica en general y, claro está, para los fans de la saga.



Raúl Javier Marquez
OHTAHKIU@japan.co.jp

B.Hunter

B HUNTER

TÚ SERÁS LA LEY

En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!

Lo encontrarás en





Ismael Álvarez
pistachu@teleline.es

GLOSARIO

Quién me iba a decir a mí que al final acabaría de maestra con lo poco que se gana... Bof, en fin. Empezando este mes [illegible] aprendiendo qué es cada cosa rapidito, ¿vale? No me deis mucho la lata, y si queréis preguntar alguna palabra levantáis la mano y la enviáis por correo a la dirección habitual o a [illegible] directamente. Y [illegible] esta es mi sección, se llamará...

Señorita Faye, Señorita Faye... ¿Qué significa...?

Anime

Nombre que se le da a la animación en Japón. Viene de abreviar la palabra inglesa 'animation' (a-ni-mei-shion). Está muy claro que no se pronuncia 'ánime', ¿vale? Están bastante admitidos 'anime' porque suena bien, y 'animé' porque ahí está el acento en el original. En realidad, es una palabra que casi no tiene acento en ninguna de sus sílabas.

Diferentes tipos de Anime:

Películas. De esas que ponen en los cines, ya sabéis. Suelen, pero no siempre, tener una duración de largometraje -más de una hora.

Series de TV. Con una duración de cada episodio de entre 20 y 30 minutos, según la publicidad y esas cosas. Se emiten en televisión series generalmente por encima de los 26 episodios.

OAVs (u OVAs). Original Animation for Video. Animación Original para Vídeo. Cualquier tipo de obra que se saca directamente para vídeo. Lo más habitual son miniseries de 3 a 15 episodios.

Otros. [illegible] Realmente está por todas partes. No sólo hay especiales conmemorativos de muchas series y similares, el anime está [illegible] prácticamente en cualquier tipo de medio audiovisual.

Manga

Etimológicamente (cielos, cómo odio ponerme pedante) viene de Man y Ga... Al final lo que significa es simplemente cómic, tebeo o como prefiráis llamarlo. Abarca desde las tiras cómicas de 3 viñetas, hasta los [illegible], pasando también por folletos publicitarios, guías turísticas, normas de tráfico para niños... Es lo que pasa en los países que tienen una cierta cultura de cómic, que lo usan para todo. Centrándonos en lo que más os puede interesar, encontramos:

Manga o Guía Telefónica. Lo parecen por su tamaño. Salen cada semana o 15 días o cada mes y tienen episodios de diversas series. Después de leídos, lo habitual es tirarlos a reciclar, no se coleccionan (normalmente).

Tankoubon. Esos tomos tan monos que podéis ver en algunas tiendas de cómics de aquí. Cada cierto tiempo, cuando han salido suficientes páginas, las series se recopilan en tomos para coleccionar. Una serie puede tener desde 1 único tomo, hasta cientos de ellos.

Wideban. A ver, hablamos de Japón, ¿vale? Así si una serie tiene mucho éxito en tankoubones, a veces se hace una reedición en tomos aún más gordos. Exactamente eso es una WideBan Edition.

No hay tiempo para más. Se acabó la clase por este mes.

Faye Valentine
fayevalentine@airtel.net

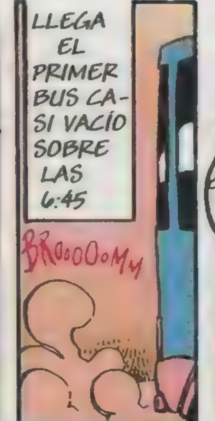


UNIVERSITY BLUES

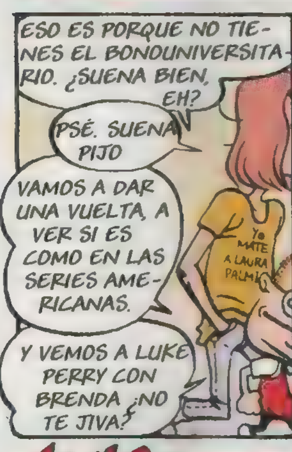
por GUILLERMO MARCH

www.dreamers.com/autores/gmarch









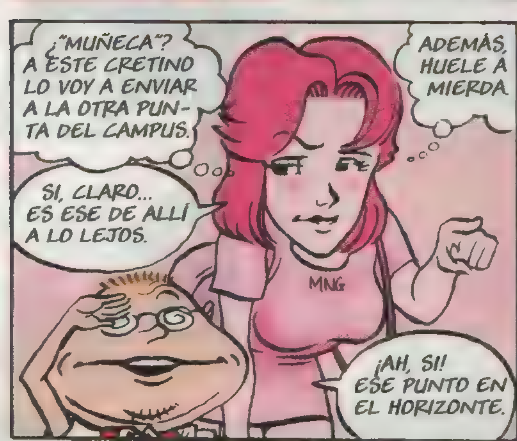


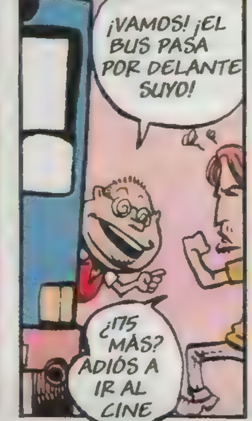














N.DEL A.: ESTA PÁGINA ES LA PRIMERA QUE DIBUJÉ DE "UNIVERSITY BLUES", Y QUE FUE PUBLICADA EN UNA REVISTA UNIVERSITARIA. HA SIDO COLOREADA PARA ESTA OCASIÓN. Y SÍ, EL BUS EN PALMA CUESTA 175 PTS EL TRAYECTO T_T

Bien bien bien, palestreemos. Este mes toca disculparse por el error en la serigrafía del CD, en la que repetía número 2 cuando en realidad era el 3. Un fallo pequeño, pero fallo al fin y al cabo. Además, y recién llegado el ejemplar a mis manos (en unos días en los kioskos), veo que hay dos artículos cortados, el de *Yaoi* y el del *Laboratorio*. Bien, primero no os preocupéis, no falta nada, apenas la última línea y la firma, o sea, nada, y luego explicarlo: Si os fijáis bien veréis que en algunos artículos la letra capital del principio ocupa tres líneas, y en otros cuatro. Esto se debe a que nosotros cuando enviamos la revista filmada ocupan tres líneas, pero si algún fichero sale mal y hay que volver a filmarlo al abrir en redacción la página por algún motivo extraño esa letra capital pasa a ocupar cuatro espacios, con lo que en la primera columna normalmente el texto se baja una línea que se traduce en dos en la segunda columna, esto es, la última frase y la firma del autor (es decir, que en realidad el artículo se puede leer sin problemas). De todas formas, ya me he puesto en contacto con el que filma en redacción para prevenir esto.

Y, por supuesto, que en el CD del número anterior se incluyó la famosísima escena de la epilepsia sin ningún aviso, no sé por qué porque estaba preparado, pero vamos, era decir que no había ningún peligro, que las frecuencias y los colores cambian con el paso a formato informático y que por tanto se podía ver la secuencia sin ningún tipo de riesgo (bueno, se recomendaba precaución ^_^U).

También advertir que el que ciertas secciones no se puedan encontrar en este número no quiere decir que hayan desaparecido, simplemente se da tiempo por ejemplo a que la gente vote en el Top Ten, o a que los encargados tengan nuevas ideas, etc. Además, hemos tenido que cambiar unas cuantas cosas, ya que parece que en algunos aspectos hemos sobrevalorado la inteligencia del lector medio. Así, por ejemplo la sección de coña y burradas deja de llamarse "Cajón desastre" para pasar a denominarse directamente "Humor", a ver si así la gente capta el verdadero significado de lo en esa sección expuesto, que de verdad que es un poco triste recibir cartas criticando a quien ha escrito según qué artículos o similares.

Aparte, decir que ya hemos hecho recopilación de puntuaciones en las encuestas que propusimos y en breve intentaremos amoldarnos. De momento las secciones menos valoradas son la del *Club KOR* y la de *J-POP*, seguiremos informando.

Y como no tenemos más quejas, vamos a pasar a las cartas personalizadas. Este mes tenemos una muy interesante de una chica que quiere permanecer en el anonimato, cosa que respetamos, y cuyo contenido ha llevado a que este mes sea yo y no *Matsuyama* quien lleva eso.

En esa carta se queja de que en la editorial del número 2 yo bromeara con lo de **Pokémon** y la fiesta de la espuma, ya que ella tiene un familiar epiléptico y dice que es una cosa muy seria. Bien, para empezar, y como tú misma intuyes, ese comentario era para ridiculizar a todos los colectivos que dicen que la serie es peligrosa o causa epilepsia, pero con respecto a la enfermedad en sí, te aseguro que sé que no es cosa de risa, he estudiado la enfermedad bastante y además una vez en el comedor de mi Colegio Mayor una chica tuvo un ataque, sólo su novio sabía que era epiléptica, y él no estaba, así que tuvimos que ser otro chico y yo, los únicos que sabían lo que había que hacer en un caso así, los que nos encargamos del asunto.

No es un recuerdo agradable, pese a lo bien que me pudiera sentir en su momento por saber que había resultado útil y que mis conocimientos habían servido para algo real.

Ya digo, sé que es algo serio, pero en ese sentido también es serio el tema del machismo, pues no pasa un día sin que algún Neanderthal mate a su mujer o compañera sentimental, o también es serio el tema del racismo, pues no hay día en que alguna panda de nazis hijos de puta mate a algún pobre inmigrante. ¿Pero qué vamos a hacer? ¿No meter ningún tipo de cliché ni humor por cruel que sea? Personalmente considero muy importante saber reírse de uno mismo o de las cosas importantes, así que contra la política que pareces proponer del "oscurantismo", de "eso es muy serio, mejor no hablar de esas cosas", yo propongo todo lo contrario, hacerlo lo más



Mª Eugenia Navajas, Málaga

público posible, que la gente se familiarice con ello, pues no pierdo la esperanza de que la gente en realidad, y en contra de las apariencias, sea inteligente y sepa discriminar y distinguir entre la parte seria de la humorística.

Y, ya que estoy en plan serio y tal, aprovecho para decir a todos los internautas que si tienen un rato se pasen por la página [illegible], donde simplemente haciendo un click en el apartado correspondiente enviarán comida a los países del tercer mundo a cargo de los anunciantes de dicha página. Es real y funciona, y el tiempo de carga de la página es mínimo.

Bueno, pues ahora y para rellenar quiero felicitar a alguien. Veréis, yo tengo muchos detractores, es algo de lo que estoy orgulloso, y nada me hace más feliz que ver de vez en cuando que alguien usa su tiempo para intentar putearme o hacer cosas que me puedan fastidiar. Esto es casi siempre a través de internet, y va desde enviarme mails muy gordos para que tarden mucho tiempo en bajarse y me cuesten tiempo de conexión (lo siento, chicos, pero tengo tarifa plana) hasta enviarme virus camuflados de muy distintas maneras (también lo siento, pero primero actualizo mi antivirus cada semana y segundo el ordenador desde el que me conecto a la red no es para nada mi ordenador de trabajo, y sólo conecto ambos para pasarme los ficheros gordos que me puedan haber enviado por internet, desde luego nunca cuando estoy *on line* (esto último lo digo por los "jakers" esos que dicen que me van a



Javier Bonet, Barcelona

LA PALESTRA

borrar el disco duro, reventar el ordenador, quitarme a la novia y no sé cuántas cosas más (qué tal, *Frente*, sigo esperando que me revientes el disco duro))). Pero esta vez ha sido alucinante. Resulta que hay un chico (o varios) que me ha mandado un mail la nada despreciable cantidad de 1024 veces. El mail no es que fuera muy original, se limitaba a llenar un par de paginas con "GOKU GOKU GOKU", la dirección falsa de respuesta tampoco es que estuviera muy currada, *GOKU@nometratesasi.es*, pero ya digo que la voluntad para enviarlo 1024 (supongo que sería algún programa automatizado o de mailbombing, aunque con la inteligencia de estos seres igual estuvieron toda una tarde dándole al botón de "enviar") se ha ganado mi admiración. Mis pesquisas me han llevado a pensar que se trata de alguien que usa el nick precisamente de *Lazaro* y que frecuenta el canal #manga del IRC (famoso por ser uno donde la libertad de expresión está más limitado y reprimido), amigo precisamente del *Frente* mencionado antes, pero ya digo que es difícil seguir su rastro (debía entender algo del tema) y tampoco quise perder mucho tiempo en esto. Digamos que en esta ocasión la cobardía de este tipo de gente (¿tanto miedo les doy?) le ha venido mal, porque mientras que normalmente paso de todas esas cosas, esta vez de verdad que me hubiera gustado felicitar a quien haya sido. Si estás leyendo esto (porque sospecho que eres de los que en público critica Minami y la tilda de basura asquerosa luego en cuanto puedes te la compras) ya sabes: ¡ENHORABUENA!

Lázaro Muñoz



Sin remite, Murcia

¡Hola a todos/as! Como lo bueno siempre se deja para el finaL, aquí tenéis vuestra ración mensual de correo en Minami. Por segundo mes consecutivo no tengo nada malo que decir de *Matsuyama*. ¿Estará perdiendo facultades? Bueno, mejor no llamar al mal tiempo y empezar a responder vuestras cartas.

Lucrecia Souviron (Málaga)
Bueno, Minami y Dokan no es que sean exactamente hermanas... más bien podríamos hablar de hermanastros que se pelean constantemente, pero siempre de buen rollo (más que nada porque nuestro buen amigo *Jorge Orte*, el coordinador de Dokan, tiene muy mal genio).



Liza Guzzeti, Venezuela

Nuevamente una de las preguntas estrella que me encuentro en vuestras cartas: "¿Cuándo van a editarse las películas de **Evangelion**?". Y me temo que la respuesta sigue siendo la misma, no hay planes inmediatos al respecto. **Mononoke Hime** será estrenada en cines en nuestro país el día 7 de abril y seguramente el nombre "Disney" no aparecerá por ninguna parte, será distribuida por Buena Vista. Por último, sobre la edición en vídeo de **Slayers** y de la 5ª parte de **3x3 Ojos**, nada de nada. ¡Ah, se me olvidaba! Siento ser pesimista, pero no creo que haya mercado en España para el yaoi, por lo que la publicación de **Bronze** me parece bastante difícil.

Blanca (Palma de Mallorca)
Lo que ha pasado con la serie de TV de **Slayers** es algo desgraciadamente habitual. Las presiones por parte de algunos sectores de la sociedad, sobre todo por parte de los curiosos entes llamados "Asociaciones de Telespectadores", hacia las cadenas de televisión provoca que se retiren de emisión algunas series. Muy triste. Otra que pica y se conecta a Internet, bienvenida al mundo de las facturas telefónicas tamaño Godzilla... Para buscar cualquier cosa relacionada con tus series favoritas por la red te recomiendo que te pases por www.anipike.com, una página en la que hay miles de enlaces ordenados por series, imprescindible para empezar a desenvolverse por el mundillo manga de Internet.

Irene Fernández (Terrassa, Barcelona)
Cualquier excusa es buena para escribir a Minami, así que no le des más vueltas y escríbenos cuanto quieras (eso sí, la próxima vez ni siquiera menciones los exámenes tipo test, que me traen muy malos recuerdos). No me extraña que te gustara **Sheol**, por algo *Vanessa*

Durán es una de las autoras españolas más reconocidas entre el mundillo. Sus dibujos son preciosos, y tanto **Sheol** como **Una entre un millón** son dos obras bastante majas. Estas dos son las únicas que esta autora ha publicado de forma profesional, aunque seguro que está metida en algún proyecto con el que nos sorprenderá en próximas fechas (si estas conectada a Internet te recomiendo que te pases por su página web, ¡es fantástica!). No hay nada publicado en español de *Minami Ozaki*, tan sólo una fanedición (hecha por aficionados) de **Bronze** que ha circulado por algunas librería especializadas.

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Indiana Caba (13 años)
C/ Gutiérrez Mellado nº17 10º Izq.
50009 Zaragoza

Lucrecia Souviron
C/ Eugenio Sellés nº6 1º-A
29017 Málaga

Nerea Sánchez (16 años)
C/ Venezuela nº13 2º-1ª
08019 Barcelona

Manuel Jesús Pérez
C/ Cayetano del Toro nº12 4ª-C
11100 San Fernando (Cádiz)

Senru
Slam@ole.com

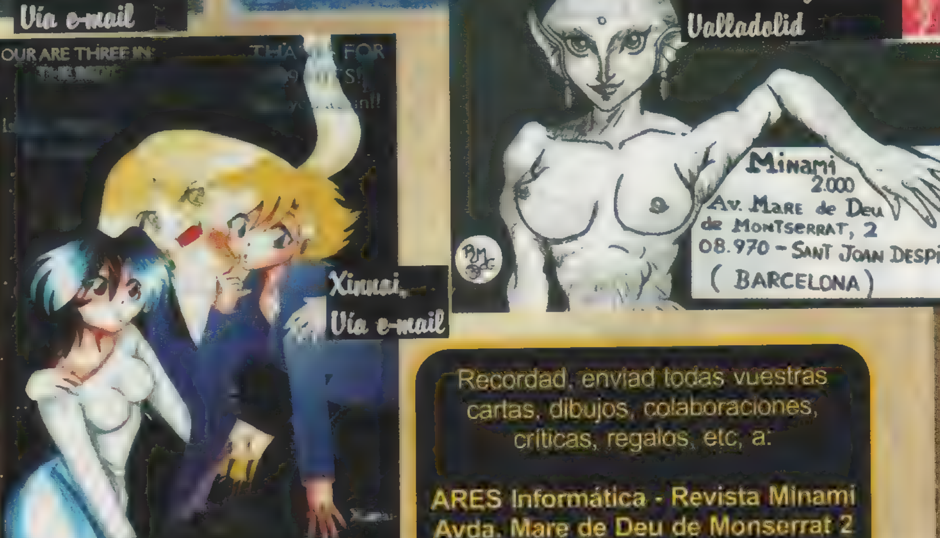


Carlos Sanz (Parla, Madrid)
Interesantes preguntas las que nos hace *Carlos*, así que voy a intentar responderlas. Por lo que tengo entendido, en Japón también se reponen series antiguas en TV, de hecho la mayoría de las series de éxito acostumbran a reponerse pasados unos 6 meses aproximadamente. Has de tener en cuenta que aunque como tú dices las cadenas de TV en Japón emiten mucho anime, la demanda es mucho mayor y hay muchísima competencia entre canales, y en cualquier lugar un clásico siempre es una buena apuesta para conseguir audiencia. Por regla general, y dado que la mayoría de las grandes editoriales en Japón no sólo editan cómic, las novelas basadas en mangas acostumbran a ser editadas por la misma editorial que el original, por ejemplo la novela de **Video Girl Ai** (que Norma intentó traer a nuestro país, sin éxito) fue editada bajo un sello de Shueisha dedicado a este tipo de novelas, llamado Jump Books. Siento no poder responderte sobre las tiradas de los mangas en España, pero ese es un dato que las editoriales no acostumbran a revelar ni aunque les amenaces, aunque peor es con las cifras de ventas...

Esto es todo por este mes. ¡Nos leemos!

Asuma Shinohara





Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc. a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despi (Barcelona)

¡HAZTE CON TODOS!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN









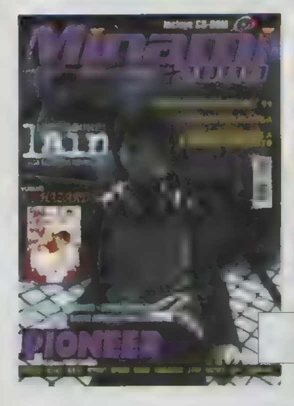




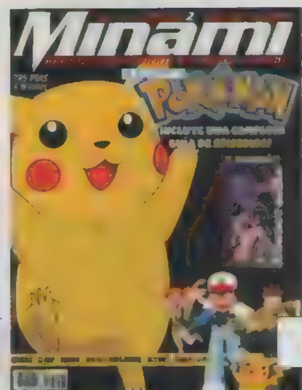


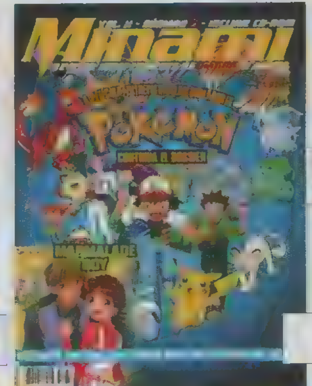












POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: *minami@aresinf.com*

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de “CDs que no funcionan” que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

INSTRUCCIONES DEL CD

NUEVOS VOLÚMENES
de los actuales nº1 en Japón

COWBOY BEBOP
colección de 9 vídeos
cada mes volumen nuevo

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
colección de 6 vídeos
cada mes volumen nuevo

VHS vol.nº5

COWBOY BEBOP

lain

VHS vol.nº5



DYNAMIC





Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com


HASTA LUEGO, LECTORES DE Minami

Cuenta la leyenda que los Caballeros siempre aparecen cuando la fuerzas del mal se ciernen sobre la Tierra. Dicen que luchaban sin armas, y que de un solo golpe podían abrir grietas en el suelo. Se llamaban los Caballeros de Atenea.

Hoy, un grupo de jóvenes con idéntico valor toma el relevo. Así, a lo largo de la serie veremos a Seiya y sus compañeros defender la justicia y el bien arriesgando sus vidas para salvar el mundo.

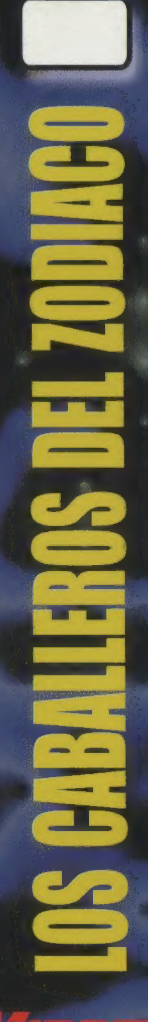
Sin embargo no será fácil, pues el mal tiene muchos rostros y es capaz de corromper al alma más pura. Es la eterna lucha entre el Bien y el Mal. Es la lucha de Los Caballeros del Zodíaco, que en España pudimos disfrutar primero en Televisión Española y más tarde en Tele5.



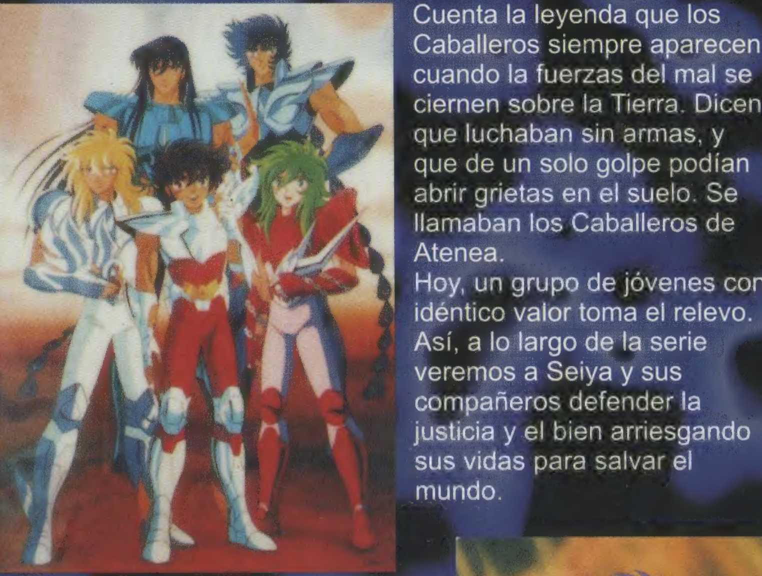


CONTENIDO









Cuenta la leyenda que los Caballeros siempre aparecen cuando la fuerzas del mal se ciernen sobre la Tierra. Dicen que luchaban sin armas, y que de un solo golpe podían abrir grietas en el suelo. Se llamaban los Caballeros de Atenea.
Hoy, un grupo de jóvenes con idéntico valor toma el relevo. Así, a lo largo de la serie veremos a Seiya y sus compañeros defender la justicia y el bien arriesgando sus vidas para salvar el mundo.





Sin embargo no será fácil, pues el mal tiene muchos rostros y es capaz de corromper al alma más pura. Es la eterna lucha entre el Bien y el Mal. Es la lucha de Los Caballeros del Zodíaco, que en España pudimos disfrutar primero en Televisión Española y más tarde en Tele5.

CONTENIDO



LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

Minami

VHS

聖闘士星矢

SAINT SEIYA


Minami

